
POWER PLAY
8/96
DM 6,50
öS 50,-/sfr 6,50
Lit. 9000/hfl 8,-
dkr 35,-/fmk 32,50
MAGNA MEDIA
DAS COMPUTERSPIELE-MAGAZIN
PENTIUM ZU GEWINNEN
Normality
Weg mit der Kettensäge!
Adventure in 3D
30 Jahre intergalaktische Völkerverständigung
STAR TREK
SPECIAL
Novalogic rüstet auf
Die neuen Geheimwaffen der Voxel-Virtuosen
• Comanche 3
• F22 Lightning II
• Armored Fist 2
GROSSER E3 NACHSCHLAG: Command & Conquer 2
• Ecstatica 2 • Lands of Lore 2 • Larry 7 und viele mehr



„Einfach das derzeit
beste Echtzeit-Strategiespiel,
jetzt mit Nachschlag."
Frank Heukemes, PowerPlay 7/96

„(...) bei den Mission-CDs hat Blizzard
die Nase vorn."
Jörg Langer, PC Player 7/96

„Tor des Monats (...) so
erfrischend kann eine Mission-
Disk aussehen."
Petra Maueröder, PC Games 7/96



Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.



Nur in 46485 Wesel

Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

Der Knüller! Hard Line



Deutsche Version
DM 59,99

CD-ROM

Titel	Version	Preis
7th Guest	DA	19,99
5th Musketeer	DV	67,99
AH - 64 Longbow	**DV**	**79,99**
Abuse	DV	67,99
Alone i. t. dark T. 1-3	DV	69,99
Anvil of Dawn	DV	69,99
Arcade Amerika	DV	79,99
Assault Riggs	DA	67,99
ATF Adv. Tactical Fighter	DV	79,99
Azarel Tears	**DV**	**69,99**
Bad Mojo	**DV**	**79,99**
Baldies	DA	69,99
Baphomets Fluch	**DVx**	**74,99**
Batmann Forever	DA	78,99
Battle Isle 3	DV	64,99
Battle Race	DAx	77,99
Battllecruiser 3000 AD	DV	64,99
Bermuda Syndrom	DV	69,99
Biing	DV	59,99
Bleifuß	**DV**	**49,99**
Blood and Magic	DV	i.V.
Blown Away	DV	74,99
Caesar 2	DV	74,99
Heart of Darkness	DVx	84,99
Heroes of Might & Magic	DV	54,99
Hugo 3	DV	64,99
Indy Desktop Adv.	**DV**	**24,99**
Indy Car Racing 2	DA	74,99
Jagged Alliance 2	DV	i.V.
John Madden Football 96	DAx	79,99
Kingdom of Magic	DV	69,99
Lemmings Paint Ball	DA	29,99
Living Ball	**DA**	**44,99**
Load Star	DAx	77,99
Mad TV 2	DVx	74,99
Made in Germ. Compil.	DV	39,99
MAG	DV	69,99
Magic the Gathering	DVx	97,99
Manic Karts	**DA**	**29,99**
Master of Antares	**DV**	**84,99**
Mechwarrior 2	DV	74,99
Mechwarrior 2/Win. 95	EV	74,99
Mechwarrior 2 Data	DA	39,99
Mega Pack 5	**DA**	**79,99**
Mega Race 2	**DV**	**54,99**
Monopoly	DV	59,99

Bestell-Telefon:

Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Titel	Version	Preis
Central Intelligance	**DAx**	**74,99**
Chronomaster	DA	69,99
Civilisation 2	**DV**	**79,99**
Civil War General	**DVx**	**79,99**
Comix Zone	DV	49,99
Command & Conquer	DV	79,99
Command & Conquer WIN 95 SVGA	**DV**	**79,99**
Comm. & Conq. Data	**DV**	**24,99**
Comm. & Conquer 2	**DVx**	**89,99**
Command Aces/Win.95	DV	74,99
Congo	DA	67,99
Conquerer A.D. 1086	DV	74,99
Conquest o.t. New World	**DV**	**78,99**
Cronicle o. t. Sword	**DV**	**74,99**
Crusader No Remorse	DV	79,99
Cyberia 2	**DV**	**69,99**
Cybermage	DV	69,99
Daggerfall	DVx	79,99
Darker	DA	74,99
Das schwarze Auge 3	**DVx**	**39,99**
Death Gate	**DV**	**74,99**
Deathline	**DV**	**39,99**
Defcon 5	DV	74,99
Die große Schlacht in den Ardennen	**DV**	**69,99**
Die Schlümpfe	**DV**	**69,99**
Deep Space Nine	DV	i.V.
Der Planer 2	**DV**	**69,99**
Der Seelenturm	DV	67,99
Descent 2	**DA**	**78,99**
Descent 2 Missionbuilder	DA x	37,99
Destruction Derby	DA	84,99
Diabolo	**DV**	**i.V.**
Die Fugger 2	**DV**	**74,99**
Die Siedler 2	**DV**	**69,50**
Discworld	DV	74,99
Duke Nukem 3 D	DA	77,99
Dungeon Keeper	DVx	79,99
Earth Siege 2	**DV**	**79,99**
Earthworm Jim 1 + 2	DV	64,99
Ecco the Dolphin	DV	54,99
Elisabeth 1	**DVx**	**87,99**
Elisabeth 2	**DV**	**89,99**
Extreme Games	DA	49,99
F1 Manager	**DV**	**69,99**
Fantasy General	**DV**	**69,99**
Fast Atack	**DV**	**64,99**
Fifa Soccer 96	DV	79,99
Firefight	**DA**	**59,99**
Flugsimulator 5.1	DV	99,99
Form. One Grand Prix 2	**DV x**	**97,99**
Fritz 4 Schach	DV	124,99
Gabriel DV		77,99
Gene Wars	DVx	79,99
Hardball 5	DA	79,99
Hard Line	**DV**	**59,99**
Myst	DV	64,99
NBA Live 96	DV	79,99
Need for Speed	DV	79,99
NHL Hockey 96	DV	79,99
Olympic Games	DA	67,99
Olympic Soccer	DA	67,99
Orion Burger	EVx	67,99
Panzergeneral 2	DA	49,99
Pax Imperia 2	DV	i.V.
PGA Bowling	DAx	49,99
PGA European Tour	**DA**	**79,99**
PGA Tour Golf 96	DA	79,99
PGA Tour Golf 96 Data	DA	34,99
Phantasmagoria	DV	79,99
Pitfall / Wind. 95	DV	74,99
Pole Position	DV	87,99
Powerplay Hockey	DA	59,99
Privateer	DV	i.V.
Pro Pinball the Web	DA	49,99
Psycho Pinball	DV	69,99
Quake	EV	i.V.
Ran Soccer	DV	74,99
Ran Trainer 2	DV	69,99
Raymann	DA	59,99
Rebel Assault 2	**DV**	**79,99**
Return Fire	DV	79,99
Return of Arcade	DA	i.V.
Riddle of Master LU	**DV**	**74,99**
Ripper	**DV**	**79,99**
Rise of the Robots 2	DA	69,99
Rivers of Dawn	DA	67,99
Schleichfahrt	DVx	77,99
Shannara	**DV**	**69,99**
Shell Shock	**DV**	**59,99**
Shine	DVx	94,99
Shivers	DV	74,99
Silent Hunter	DV	69,99
Silent Thunder	**DA**	**74,99**
Sim City 2000 Compil.	DV	89,99
Sim Tower	DV	74,99
Sim Town	DV	64,99
Space Bugs	**DV**	**64,99**
Space Hulk WIN 95	DA	79,99
Speed Haste	**DA**	**59,99**
Star Gate	DVx	44,99
Star Trek 3 Final Unity	DV	69,99
Star Trek Klingon	**EVx**	**67,99**
Stonekeep	DV	84,99
Star Wars Collection (· Rebell Assault 1 · X-Wing · Star Wars Screensaver)	**DV**	**54,99**
S.T.O.R.M.	**DV**	**79,99**
Syndicate 2 / Wars	DV	i.V.
T.F.X. 2000 Eurofighter	DV	79,99
Teamchef	DV	84,99
Terra Nova	DA	69,99

Unsere Hit`s!

MEGA RACE 2 – Erscheinungstermin ca. 28.07. – Deutsche Version – nur DM 54,99

URBAN RUNNER – Deutsche Version – nur DM 87,99

Elisabeth 2 – Deutsche Version – nur DM 89,99

S.T.O.R.M. – Deutsche Version – nur DM 79,99

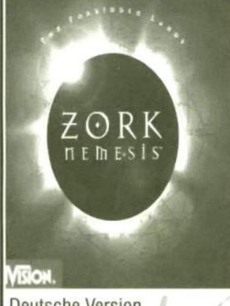
Command & Conquer 2 "Red Alert"

VORBESTELLUNG EMPFOHLEN!
Deutsche Version
Erscheinungstermin Ende August!
nur DM 89,99

Space Hulk *"The Blood Chapter"* – Deutsche Anleitung – nur DM 79,99



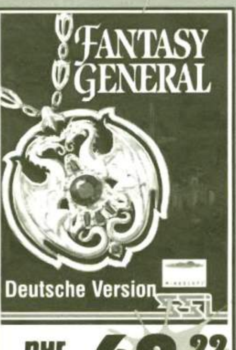
Deutsche Version – nur DM 34,99



Deutsche Version – nur DM 84,99

TO SHIN DEN – Der PLAY-STATION Knüller auf PC-CD ROM – Deutsche Version – nur DM 64,99

Ripper – Deutsche Version – nur DM 79,99



Deutsche Version – nur DM 69,99

F1 Grand Prix 2 – Deutsche Version – Erscheinungstermin ca. Mitte Juli! – nur DM 97,99

CD-ROM

Titel	Version	Preis
Terra Nova	**DVx**	**69,99**
Terminator Future Shock	**DV**	**69,99**
The Dark Eye	DA	77,99
The Dig	DVx	74,99
Think X	DVx	39,99
This Means War	DV	74,99
Thunderhawk 2	DV	74,99
Tie Fighter SVGA	**DV**	**69,99**
Time Commando	DV	i.V.
Tilt	DA	51,99
To Shin Den	**DV**	**64,99**
Tomcat Alley	DV	51,99
Top Gun	DV	79,99
Torrins Passage	DV	79,99
Track Attack	DV	67,99
Transport Tycoon deluxe	DV	84,99
Trivial Pursuit	DV	74,99
Urban Runner	**DV**	**87,99**
Vollgas	DV	54,99
Viking Conquest	DVx	67,99
Virtual Snooker	DA	79,99
Warcraft 2	DV	74,99
Warcraft 2 Data	**DV**	**24,99**
Warhammer	DV	69,99
Warh. Dark Crusador	EV	i.V.
Werewolf vs. Comanche	DV	74,99
Westwood Compilation: • Kyrandia 1 - 3 • Dune 2 • Lands of Lore	DV	69,99
Wing Commander 4	**DV**	**99,99**
Worms	DV	64,99
Worms Data	**DV**	**34,99**
Zorck Nemesis	**DV**	**84,99**

Angebote solange Vorrat reicht

Titel	Version	Preis
Aces over Europe	DV	19,99
Albion	**DV**	**34,99**
Alone in the Datk 1	DV	24,99
Armored Fist	**DV**	**24,99**
Ascendancy	DV	49,99
Battle Isle 1 + Data	DV	24,99
Battle Isle 2 + Data	DV	34,99
Betrayal at Krondor	**DV**	**19,99**
Beneath a Steel Sky	DV	19,99
Bioforge	**DV**	**29,99**
Caesar 1	DA	19,99
Chewy ESC from F5	DV	34,99
Civ Net	**DV**	**49,99**
Civilization	DV	34,99
Creature Shock	DV	19,99
Crusade	DV	19,99
Daedalus Encounter	**DV**	**24,99**
Das schwarze Auge 1	**DV**	**24,99**
Das schwarze Auge 2	**DV**	**24,99**
Dawn Patrol	DV	24,99
Day of Tentacle	DV	34,99
Die Siedler 1	DV	34,99
Dune 2	DV	29,99
Fade to Black	**DV**	**34,99**
Fifa Soccer 95	**DV**	**29,99**
Flight o.t. Amaz. Queen	DV	39,99
Formula One Grand Prix	DA	34,99
FX-Fighter	DA	34,99
Gobliins Teil 1+2	DV	19,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
Grand Prix Manager	**DV**	**49,99**
History Line 14 - 18	DV	29,99
Inca 1	DV	19,99
Incredibble Maschine 1	DV	19,99
Iniana Jones 4	**DV**	**29,99**
Indy Car Racing 1	DA	19,99
Jagged Alliance	**DV**	**29,99**
Kings Quest 7	DV	39,99
Knights of Xentar	**DV**	**29,99**
Lands of Lore	DV	34,99
Little Big Adventure	**DV**	**29,99**
Lost in Time 1 + 2	DV	19,99
Magic Carpet 1+Data	DV	29,99
Magic Carpet 2	**DV**	**39,99**
Maniac Karts	DA	29,99
Master of Magic	**DV**	**34,99**
Monkey Island 1	**DV**	**24,99**
Monkey Island 2	**DV**	**24,99**
Nascar Racing	**DA**	**24,99**
NHL Hockey 95	**DA**	**29,99**
Noctropolis	DV	34,99
PGA Golf WIN	DV	29,99
Police Quest 4	**DV**	**19,99**

weitere Angebote

Titel	Version	Preis
Populus + Power Mong	DA	34,99
Privateer + Data	DA	29,99
Rebel Assault 1	DV	34,99
Return to Zorck	DV	29,99
Rüsslesheim	DV	19,99
Sam & Max	DV	29,99
Shadow of the Comet	**DV**	**24,99**
Sim Ant	DV	34,99
Sim City Enhanced	DV	24,99
Simon the Sorcerer 1	DV	29,99
SSN - 21 Seawolf	DV	29,99
Space Hulk	DV	29,99
Space Quest 4	DA	19,99
Star Trek 1	DV	24,99
Star Trek 2	DV	24,99
Steel Panther	DV	39,99
Strike Command. + Data	DA	29,99
Syndicate Plus	DV	29,99
System Shock	DV	29,99
T.F.X.	DA	29,99
Theme Park	**DV**	**29,99**
U.F.O.	DV	39,99
Ultima Underworld 1+2	DA	29,99
U.S. Navy Fighter	**DV**	**29,99**
Wing Armada	DA	29,99
Wing Commander 3	**DV**	**34,99**
X - Wing	**DV**	**29,99**

Wir führen Spielelösungen der Firma *Hint-Shop* 14,90

Zubehör

Artikel	Preis
Original Soundblaster 16 Value P&P	169,99
Original Soundblaster 32 P&P	259,99
Logitech Wingmann extr.	89,99
Micros. Sidewinder 3 D Pro	89,99
Gravis Joystick Analog Pro	49,99
Gravis Game Pad 4 Button	34,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button inclusive NHL Hockey 96 deutsch	159,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99

Thrustmaster-Produkte

Artikel	Preis
Thrustmaster Lenkrad T2 incl. Gas u. Bremse	229,99
Thrustm. Joyst. Mark II	129,99
Thrustm. WCS Mark II	179,99
Thrustm. Joystick F16 Programmierbar	239,99
Thrustm. Fußpaddles	199,99

Wir führen Sony Play-Station Spiele
und Zubehör in großer Auswahl.

Händleranfragen erwünscht!

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 13
Auch in Sachen Hardware helfen wir gerne!

Versandbedingungen: Ab DM 250,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

DasTeam

oder "die unendliche Geschichte"

In ganzer Schönheit präsentieren wir Euch heute die Westwand unseres Verlagsgebäudes. Anregungen, Kritik etc. sind aber besser direkt bei uns aufgehoben. Unsere Website: http://www.magnamedia.de/powerplay

Michael Galuschka
Unser Rennspielspezialist hatte für ein paar Tage die Schlüssel zu Hartmuts bösem Golf. Seither rutscht die Kupplung.
mikkl@powerplay.magnamedia.de

Hartmut Ulrich
Leader of the Pack, neuerdings wieder bartlos, freut sich seit Januar auf zwei Wochen Urlaub, in denen er mal so richtig Zeit für den Computer und die Playstation hat.
hu@magnamedia.de

Frank Heukemes
Ist nach Jahren harter Fronarbeit zum Leitenden Redakteur aufgestiegen, meint aber, er wäre mehr Leidender Redakteur.
frank@powerplay.magnamedia.de



Sascha Gliss
Arbeitet derzeit hauptberuflich bei einer Kino-Promotiongesellschaft und schafft es einfach nicht, zu einem gemeinsamen Fototermin aufzukreuzen. Gehört aber nach wie vor zum Team
gliss@cht.de



Ulrich Smidt
In jedem Fall so cool, daß er auch bei grellem Licht keine Sonnenbrille braucht. Leidet kein bißchen darunter, daß er vorne so heißt wie Hartmut hinten. Und umgekehrt. Öh, what?
ulli@powerplay.magnamedia.de

Peter Steinlechner
Kann auch ohne weiteres auf klingonisch angesprochen werden, beherrscht aber nicht jeden Dialekt. Haßt jedes Essen, in dem er Vitamine vermutet. Ist wahrscheinlich kein Mensch.
peter@powerplay.magnamedia.de

Claudius Brunnecker
Jüngster Neuzugang (nicht vom Alter aber von der Dienstzeit). Noch einigermaßen schockiert von der, ähm, "vorbildlichen Ordnung" in den Redaktionsräumen. Wird sich aber schon noch einleben... eMail vorerst über **75162,604@compuserve.com**

Knut Gollert
Redet sich, wenn er Spiele testen soll, damit heraus, daß er ja die CD zusammenstellen muß. Wenn die dann überfällig ist, entschuldigt er sich mit den vielen Tests, die er hat. In Wirklichkeit macht er weder noch und surft den ganzen Tag nach coolen Websites.
knut@powerplay.magnamedia.de

[titel]

[News & Previews]



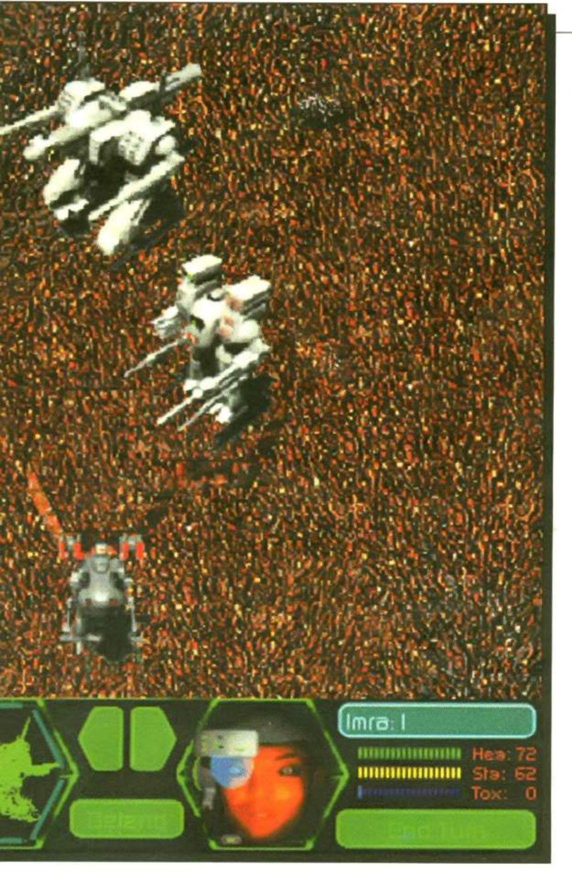


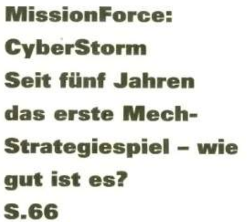
Neues über "F22" und die anderen Novalogic-Projekte auf Seite 22

[Interview]

[support]

Qem tera'ngan – Achtung Terraner: StarTrek und Klingon satt gibt's auf S. 58




MissionForce: CyberStorm
Seit fünf Jahren das erste Mech-Strategiespiel – wie gut ist es?
S.66


Euro 96 Seite 136


Fire Fight Seite 114




Normality – 3D-Engine und Adventure unter einem Hut
Seite 116

[test]

[wettbewerb]

[rubriken]



ELECTR ENTERT EXPO

Die Fortsetzung unseres ausführlichen Berichtes von der E3-Messe.



Mindscape: Warhammer 40k


Mindscape: Mindscape Golf



Mindscape/SSI

Daß sich auch die traditionellen Spielzeughersteller immer stärker für das Softwaregeschäft interessieren, dafür ist u. a. die neuerliche Zusammenarbeit zwischen LEGO und Mindscape ein Beleg. **"Adventures on LEGO Island"** wird ein gerendertes Kinder-Adventure rund um die bunten Steinchen. Verblüffende Ähnlichkeit besteht zwischen **"Warhammer 40000: Dark Crusaders"** und dem in dieser Ausgabe getesteten "Space Hulk": Vier Marines schießen sich wacker durch alienverpestete 3D-Gebäude. Nach einem Abstecher in märchenhafte Fantasyreiche katapultieren sich SSIs Hexfeldgeneräle nun mit **"Star General"** ins All. Ebenso wie das in Ehren ergraute **"Dark Sun"** wird dieser Titel wie so viele andere auch über das Internet zu spielen sein. Nach "Warcraft"-Manier geht es bei dem von Dreamforge entwickelten **"War Wind"** zu. Neue Features wie z.B. das Verstecken von Einheiten in Häusern, sollen das Spiel vor dem Image der bloßen Kopie bewahren. Über 40 Comic-Superhelden geben sich die Ehre in **"Marvel 2099"**, einem bodenständigen Seitenscrolling-Actiontitel. **"Mindscape Golf"** soll durch verrückte Kurse und exzentrische Spielercharaktere aus der etablierten Golf-Altherrenriege herausragen. Ob der Rest der Mindscape Sportsabteilung, nämlich Basketball-, Football- und Baseballumsetzungen den Sprung über den großen Teich schaffen wird, ist z. Zt. noch fraglich. Besonders hohe Erwartungen richtet die Company an ein optisches Sahnebonbon aus Frankreich: **"Dark Earth"**, ein "Alone in the Dark"-artiges Action-Adventure. Das dem Spiel zugrundeliegende Fantasy/Endzeit-Szenario malt die Konsequenzen aus, die sich aus dem Einschlag eines Kometen auf der Erde ergeben würden und soll der Grundstein für eine ganze Serie sein.


Mindscape: Dark Earth


Mindscape: Star General

Titel	Termin
Warhammer 40000	Juni 96
Mindscape Golf	September 96
Marvel 2099	November 96
War Wind	3.-4. Quartal 96
Star General	3.-4. Quartal 96
Dark Sun Online	3.-4. Quartal 96
Adv. on LEGO Island	1. Quartal 97
Dark Earth	1. Quartal 97

New World Computing

Lord Ironfist und seine Helden sind wieder los: **"Heroes Of Might And Magic 2"** will den Erfolg des Vorgängers fortsetzen und bietet daher neben neuen Grafiken, Monstern und Spells das gleiche Strategie-Spielprinzip. Auch die konventionelle Rollenspiel-Serie von New World Computing wird in **"Might And Magic VI"** eine Fortsetzung finden. Leider sagten die frühen Artworks noch nicht sehr viel über das Spiel aus. Im Fahrwasser von "Jagged Alliance" bewegt sich **"Wages Of War"** mit seinen 50 Söldnern. Nach dem Anheuern einer ausgewähl-

ONIC AINMENT

TEIL 2


New World Computing: Wages Of War

ten Gruppe von Mercenaries wird in einer isometrischen Perspektive zugweise der Dschungel mit dem Blei von 50 Waffen vollgepumpt. **"Viper"** hingegen gibt sich mit futuristischer Baller-Action zufrieden. In über 40 Missionen fliegt Ihr ein stählernes Ungetüm in SVGA alleine oder gegen sieben weitere Spieler im Netzwerk, Internet oder per Modem. Die Planetenlandschaften bestehen aus texturierten Polygonen. Eine Netzwerk-Option, die Online-Dienste unterstützt, verbesserte Waffen und intelligentere Satelliten werden die Fans der jüngsten Fassung des Klassikers **"Spaceward Ho! IV"** begeistern.


New World Computing: Heroes of M&M2

Spaceward Ho! IV	Juni 96
Wages Of War	September 96
Viper	September 96
Heroes Of Might And Magic 2	Oktober 96
Might And Magic VI	4. Quartal 96

Ocean

Von DIDs Simulation "EF 2000" bringt Ocean im Herbst zwei neue Varianten auf den Markt: Zum einen **"EF 2000: TACTCOM"** für DOS, das um einen Mission Builder, Netzwerkoptionen, Verbesserungen an AI, Bedienung und Schadensberechnung sowie ein größeres Waffenarsenal erweitert wird. Zum anderen das WIN 95-basierte **"Super EF 2000"**, das zwar auf den Editor verzichtet, sonst aber alle obengenannten Features enthält und darüber hinaus Zwischensequenzen und eine schnellere, detailliertere Fluggrafik offeriert. Zurück zu den Lizenzspiel-**Ursprüngen** kehrt Ocean dagegen mit **"Mission: Impossible"**, der Action-Adventure-Adaption des im Sommer anlaufenden Spielfilmspektakels mit Tom Cruise. Beten wir, daß nicht wie so oft die Lizenzen den Löwenanteil des Budgets fressen, so daß für die Entwicklung nichts mehr übrig bleibt. Fred Feuerstein und seine Kollegen sind in **"The Hanna-Barbera Game"** hinter dem gestohlenen Soundarchiv der beiden Cartoonväter her. Die Stimmen für das Point&Click-Adventure werden von der Original-Besetzung der Feuerstein-Serie gesprochen. Die Arcade-Ballerorgie **"Dawn of Darkness"** und der actionlastige 3D-Hubschraubereinsatz **"Viper"** vervollständigen den Softwareausstoß des Jahrgangs.

Dawn of Darkness	3. Quartal 96
EF2000 TACTCOM	3. Quartal 96
EF2000 WIN '95	3. Quartal 96
Viper	3.-4. Quartal 96
The Hanna-Barbera Game	4. Quartal 96
Mission: Impossible	4. Quartal 96


Ocean: Dawn Of Darkness


New World Computing: Viper

OCEAN

Seine Blütezeit hatte Ocean Mitte der 80er Jahre, als sich die Heimcomputer Amiga und Atari ST auf dem Markt breitmachten. In der Szene zerstörte sich die britische Firma ihren zeitweise exzellenten Ruf selbst – durch Umsetzungen sündhaft teurer Filmlizenzen in meist jämmerlich schlechte Computerspiele. In den letzten Jahren geriet Ocean immer stärker unter Druck und mußte Mitarbeiter entlassen. Jetzt wurde die Firma vom französischen Softwarekonzern Infogrames aufgekauft.


Ocean: Hanna Barbera Game


Ocean: Mission: Impossible





Playm.: Burning Road (PSX)



Playm.: VMX Racing (PSX)



Psygnosis: Discworld 2



Psygnosis: Zombieville



Psygnosis: F1-Post Season

Philips Media

Der Multimedia-Ableger des Elektronik-Riesen präsentierte "den teuersten Müll der Messe" (ein kompletter Messestand im Trash-Design) in Verbindung mit dem Schlüsselprodukt **"Down in the Dumps"**, das wir bereits previewt haben. In Deutschland verlegt Philips Media seinen Sitz von Hamburg zum Distributor Bomico nach Kelsterbach (Philips hat Bomico gekauft) und sorgte dadurch hinter den Kulissen für allerlei Trubel. Nicht im News-Teil erwähnt haben wir bisher die Fortsetzung des Spanner-Interactive-Movie-Adventures **"Voyeur"**, das futuristische Cartoon-Action-Rennspiel **"Demon Driver"** sowie den Action-Shooter **"Nihilist"**.

Voyeur 2	3. Q.uartal ´96
Demon Driver	4. Quartal ´96
Nihilist	4. Quartal ´96

Playmates Interactive

Der ursprünglich aus Hongkong stammende Hersteller präsentierte eine üppige Produktpalette, wobei die meisten Spiele aber noch in so weiter Ferne liegen, daß zu diesen keine Screenshots erhältlich waren. Das Space-Strategical **"Into the Void"** wird den Reigen eröffnen, es folgt das Offroad-Motorradrennen "VMX Racing", welches die als Vektormodelle angelegten Biker sogar der verringerten Gravitation des Mondes aussetzt. Für den Jahresbeginn sind das Cartoon-Adventure **"Duckman: The Legend of the Fall"**, ein **"Meat Puppets"** betiteltes SF-Action-Adventure mit weiblicher Hauptdarstellerin und die 3D-Ballerei **"The Mortificator"** geplant. Letztere basiert auf Charakteren aus dem "Mutant Chronicles"-Universum, das schon als Hintergrund für Pen&Paper-Rollenspiele diente.**"Backflash"** heißt ein zwischen Simulation und Action angesiedeltes Helikopterdrama. Nazis haben sich per Zeitmaschine neuzeitliches Kriegsgerät verschafft und drohen den 2. Weltkrieg zu gewinnen, nur der Einsatz Eures Hitech-Hubschraubers kann die Katastrophe verhindern. Das Genre der Rennspiele soll schließlich "Burning Road" bereichern.

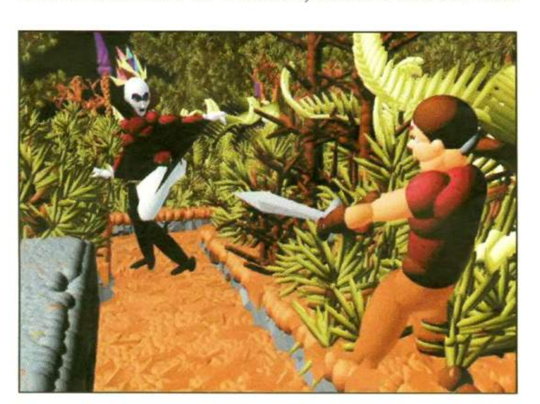


Playmates: Into the Void

Into the Void	3. Quartal 96
VMX Racing	Dezember 96
Duckman	Januar 97
Meat Puppets	1. Quartal 97
Backflash	März 97
The Mortificator	März 97
Burning Road	2. Quartal 97

Psygnosis

Mit über 20.000 Animationszeichnungen verspricht **"Discworld 2"** die gleiche grafische Faszination wie der erste Teil. Erneut verleihen Synchronsprecher wie Eric Idle (bzw. seine deutschen Stimme Arne Elsholz) dem Fantasiekosmos aus Terry Pratchetts Scheibenwelt-Romanen auch auf dem PC die nötige Atmosphäre. **"The Fallen"** heißen die von den Lords, ihres Zeichens Gesetzeshützer der Zukunft, gejagten Ausgestoßenen der Gesellschaft. In diesem Strategie-Adventure mit texturierter 3D-Echtzeit-Grafik besteht Ihr Kämpfe Mann gegen Mann, mit Rammwagen oder futuristischen Waffensystemen. **"F1-Post Season"** ist eine Formel 1-Simulation mit 17 Kursen, allen Fahrern von



Psygnosis: Ecstatica 2

Schumacher bis Berger, allen Teams von Ferrari bis Williams-Renault und Live-Kommentaren von Jochen Mass. **"Ecstatica 2"** bewies erneut sein Potential und präsentierte sich erneut als ein Highlight der Messe. **"Alphastorm"** versorgt Euch ein weiteres Mal mit 3D-Action in einem krisengeschüttelten Sci-Fi-Universum. Obendrein sollt Ihr mit individuellen, eigenwilligen Charakteren kämpfen oder auch handeln können. Im Herbst geht **"Destruction Derby"** in die zweite Runde: Neue Rennstrecken, eine Zeitlupen-Option, eine Reparatur-Werkstatt und ein Konstruktionsset werden dann mit von der Partie sein. Die gleichen kreativen Köpfe stecken hinter **"Monster Truck Rally"**, bei der Kurzstreckenrennen, Autozerstörungs-Wettbewerbe oder die Monster-Endurance-Rally in voll texturierten 3D-Landschaften Profis am Lenkrad fordern. **"Wipeout XL"** soll mit einer flüssigeren Grafik, mehr Strecken und zusätzlichen Waffensysteme erscheinen. In **"The Island Of Dr. Moreau"** läßt Euch H.G.Wells' klassische Zeit-

VICTORY 3D

KLINGONEN, VOGONEN, ZYLONEN: EURE ZEIT IST ABGELAUFEN!



Im Universum herrscht Grafikterror pur! Denn jetzt hält die dritte Dimension Einzug in jeden Rechner. *VICTORY 3D* paart erstmals die bestechenden Grafik- und Multimedia-Features der *WINNER*-Grafikboards mit gnadenloser 3D-Beschleunigung unter DOS (!) und Windows. Begeben Sie sich in die fesselnd reale Welt atemberaubender Action-Spiele, mitreißender Flugsimulatoren oder rasanter Autorennen.

Keine Kompromisse:
***VICTORY 3D* – Schlechte Zeiten für das Böse im Universum!**

- S3 ViRGE 2D/3D-64-bit-Grafikcontroller
- 2-4MB schnelles EDO RAM
- Unterstützt Direct Draw, Direct Video, Direct 3D, S3d und EnDIVE
- 3D inklusive Texture Mapping, Perspective Correction, Bilinear Filtering, Gouraud-Shading, MIP-Mapping u.v.m.
- Inkl. optimierten Versionen von Battle Race und Terminal Velocity auf CD!

Schon ab 498,- DM*

*unverbindliche Preisempfehlung

ELSA GmbH
Sonnenweg 11
D-52070 Aachen



Vertrieb Info-Tel.	+49/0-241-9177-917
Vertrieb Info-Fax	+49/0-241-9177-617
FaxBox (Abruf)	+49/0-241-9177-4
Mailbox Modem	+49/0-241-9177-981
Mailbox ISDN	+49/0-241-9177-7800
CompuServe	GO ELSA
Internet	http://www.elsa.de



Datenkommunikation
Computergrafik



reise auf dem entlegenen Eiland der monströsen Kreaturen des Dr. Moreau stranden. In Echtzeit animierte 3D-Wesen, halb Mensch, halb Tier, dürsten gierig nach Eurem frischem Blut. Bei dem 3D-Shoot ´em Up **"Tenka"**, einer PlayStation-Umsetzung in der First-Person-Perspektive, stürzen sich also Dutzende von polygon-generierten Gegnern auf Euch. Die Spielgrafiken von



Psygnosis: Tenka



Psygnosis: The City Of Lost Children



Psygnosis: WipeOut XL

"Rodney Mattews" basieren auf den Entwürfen des gleichnamigen preisgekrönten Grafikers. In diesem Shoot ´em up steuert Ihr einen Landbuggy oder einen Kampfflieger durch gerenderte Wälder, durch Canyons und unterseeische Höhlen. Das 3D-Adventure **"The City Of Lost Children"** sieht schon jetzt so gut aus, daß wir getrost mit einem Highlight des Jahres ´96 rechnen dürfen. Beinharte Puzzles und surreale Schauplätze sind das Markenzeichen des Myst-inspirierten Adventures **"Blue Ice"**. Rätselmeister können überdies beim weltweiten "Blue Ice"-Wettbewerb mitmachen und viele wertvolle Preise gewinnen.

In dem von der griechischen Mythologie inspirierten Universum von **"Athanor"** kämpft Ihr gegen Bestien wie beispielsweise den Minotaurus, die Hydra oder die gorgonische Medusa. Über 200 Schauplätze mit hochauflösenden, echtzeitbewegten 3D-Hintergründen und Charakteren in SVGA erwarten Euch Anfang nächsten Jahres.



Psygnosis: Athanor

Discworld 2	2. Quartal 96
The Fallen	2. Quartal 96
F1- Post Season	2. Quartal 96
Ecstatica 2	3. Quartal 96
Zombieville	3. Quartal 96
Alphastorm	3. Quartal 96
Destruction Derby 2	3. Quartal 96
Monster Truck Rally	3. Quartal 96
Wipeout XL	3. Quartal 96
The Island Of Dr. Moreau	4. Quartal 96
Tenka	4. Quartal 96
Rodney Matthews	4. Quartal 96
The City Of Lost Children	4. Quartal 96
Blue Ice	Oktober 96
Athanor	1. Quartal 97



Sega: Virtua City PD

Sega

Der Videospielgigant verstärkt sein Engagement im PC-Bereich ganz erheblich. Dabei streicht Sega heraus, daß man die Unterschiede zwischen typischen Video- und Computerspielern erkannt habe und der PC-Welt nicht einfach plumpe Umsetzungen von Videospielen zumuten könne. Bekannte Sega-Maskottchen wie **"Bug"** oder "Sonic" müßten auf PC ein eigenes Gameplay erhalten. Wie weit dieser Anspruch bei den ersten PC-Adaptionen umgesetzt werden konnte, könnt Ihr in dieser Ausgabe nachlesen, z. B. im "Virtua Fighter"-Test (S. 136) oder dem "Sonic"-Review (S. 102) . **"Virtua City PD"** ist ein First-Person-3D-Action-Titel, typisch für die Spielhalle, in dem Ihr per Maus oder Lightgun einen Cop mimt, der schneller ballern muß als ganze Hundertschaften schießwütiger Gangster und dabei keine Geisel aufs Korn nehmen darf. Spielt sich auf dem PC auch mit Maus ganz famos. Ähnlichkeiten mit dem indizierten Konami-Pendant sind nicht ganz zu übersehen. Mit **"Vectorman"** wird ein 3D-Jump´n Run auf dem PC erscheinen, mit **"Panzer Dragoon"** ein auf dem Saturn äußerst erfolgreiches 3D-Ballerspiel mit toller Grafik, bei dem Ihr auf einem fliegenden Drachen reitet. Das geniale **"Daytona USA"**



Sega: Daytona USA

gehört zu den derzeit stärksten Rennspielen auf den Next-Generation-Geräten und könnte auch auf dem PC ein Knüller werden, ebenso wie das überragende **"Sega Rally"**. Allerdings darf man nicht vergessen, daß die Konsolen Unterstützung von speziellen Grafikchips erhalten, die man auf dem PC (noch) nicht als selbstverständlich voraussetzen darf. **"Baku Baku"** ist ein netter Tetris-Clone im Stil von "Dr. Robotnik´s Mean Bean Machine".

Virtua City PD	4. Quartal ´96
Vectorman	4. Quartal ´96
Panzer Dragoon	4. Quartal ´96
Daytona USA	4. Quartal ´96
Sega Rally	1. Quartal ´97
Manx TT Superbike	1. Quartal ´97
World Series Baseball	3. Quartal ´96
Bug	3. Quartal ´96
Baku Baku	3. Quartal ´96

Sierra

Weitab vom Gewimmel der großen Messehallen hatte sich Sierra in einem der entlegenen Meeting Rooms des Convention Centers verschanzt. Auf wundersame Weise tauchte mit **"Betrayal in Antara"** auch hier wie bei 7th Level ("Return to Krondor") ein Nachfolger des Riftwar-3D-RPGs "Betrayal At Krondor" auf. SVGA-Grafik, verbesserte Gegner-AI, ein neues Magiesystem und natürlich eine frische Storyline sind die ersten veröffentlichten Features. Ebenfalls als Rollenspiel ist die TSR-AD&D-Umsetzung **"Birthright"** ausgelegt. Versehen mit einem Schuß Strategie und schicker Vektoraufmachung hat das Projekt durchaus das Potential zu einem respektablen Erfolg. Unverhofft verirrt sich Al Lowes Schmalspur-Casanova in **"Leisure Suit Larry 7: Yank Hers Away"** auf ein Kreuzfahrtschiff voll üppiger Schönheiten, aber wie gewohnt verläuft Larrys Liebesleben nicht ganz wunschgemäß. Dank des kürzlichen Aufkaufs der "Flight Simulator"-Macher SubLogic verfügt Sierra jetzt neben Dynamix über ein zweites Standbein im Flugsimulationsmarkt. Das erste Resultat wird der friedliche **"Sierra Pro Pilot"** sein. **"Lords Of The Realm 2"** ist der Nachfolger des "Castles"-inspirierten Strategiespiels von Impressions. Fans des gewalttätigen Interactive Movie "Phantasmagoria" dürfen sich auf den zweiten Teil mit dem Untertitel **"A Puzzle of Flesh"** freuen. Auch an den in London vorgeführten Titeln **"Rama"** und **"Red Baron 2"** wird weiter gefeilt.



Sierra: Birthright

Betrayal In Antara	September 96
Larry 7: Yank Hers Away	September 96
Phantasmagoria 2	September 96
Birthright	3. Quartal 96
Lords Of The Realm 2	3. Quartal 96
Red Baron 2	November 96
Sierra Pro Pilot	November 96
Rama	November 96



Sierra: Betrayal in Antara



Sierra: Larry 7



Sierra: Rama

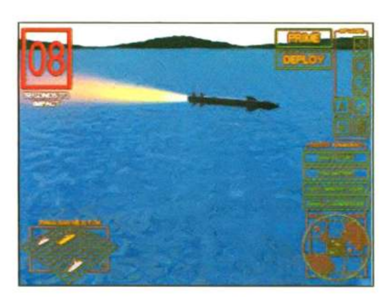




Sir-Tech: Nemesis/Wizardry



Ubi Soft: Rayman 2



Virgin: Flottenmanöver



Virgin: Scorched Planet

Sir-Tech

Im September sollen "Jagged Alliance"-Fans endlich in einem Netzwerk-Modus zu viert und per Modem zu zweit gegeneinander antreten können: **"Deadly Games"** heißt das Multiplayer-Anhängsel mit neuen Waffen und Söldnern. **"Nemesis: The Wizardry Adventure"** macht die komplexe Rollenspielserie leicht verdaulich und lockert die First-Person-3D-Szenerie auf vier CDs mit zahlreichen Videos auf.

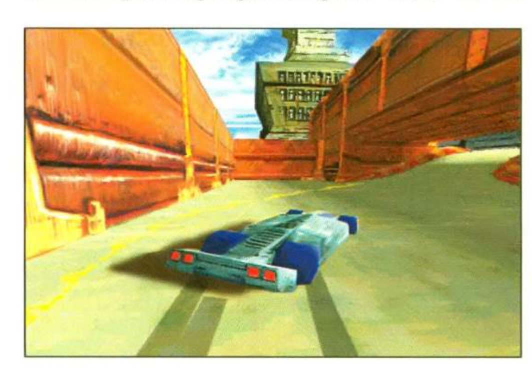
Deadly Games	September 96
Nemesis: The Wizardry Adventure	3. Quartal 96



Sir-Tech: Nemesis/Wizardry Adventure

Ubi Soft

Nachdem sich ungeübte Spieler schon am ersten "Rayman" die Zähne ausbeißen durften, setzt Ubi Soft mit **"Rayman 2"** noch mal eins drauf. "Rayman" besitzt alle Features des ersten Teils, bewegt sich jetzt aber zwischen zwei Ebenen, die wie Layer hintereinander liegen. Zusätzliche Special-Moves, Teleporter und noch fiesere Bewegungskombinationen als im ersten Teil sollen das Spielvergnügen steigern. **"Pod"** ist ein Echtzeit-3D-Vektorgrafikrennspiel auf zwölf Strecken. Während des Rennens ändern sich Wetter und Lichtbedingungen. Vor allem im Multiplayermodus mit bis zu acht Spielern im Netz verspricht "Pod" spannend zu werden. "Pod" soll mit einem MMX-Chip von Intel im Bundle ausgeliefert werden und ab Pentium 120 aufwärts spielbar sein. **"Street Racer Deluxe"** ist die PC-Umsetzung und Weiterentwicklung jenes "Mario-Kart"-ähnlichen Rennspiels, das letztes Jahr für Segas 16-Bit-Mega Drive erschien, das auf PC im Zeitalter der 3D-Vektor-Welten allerdings etwas anachronistisch wirkt.



Ubi Soft: Pod



Ubi Soft: Streetracer (4-Player-Modus)

Rayman	4. Quartal '96
Pod	4. Quartal '96
Street Racer D.	4. Quartal '96

Virgin

Das Hauptinteresse am Virgin-Stand galt einer bereits spielbaren Super-VGA-Version von **"Command & Conquer: Alarmstufe Rot"**. Zeitlich gesehen vor dem Tiberiumkonflikt angesiedelt, kommen dort Technologien zum Einsatz, bei denen es sich um Vorstufen der im ersten Teil verwendeten handelt. "Alarmstufe Rot" thematisiert eine fiktive Auseinandersetzung der Allierten und der Soviets in den 40er Jahren. Neue Features sind SVGA, verbesserte AI, größere Terrains, neue Einheiten und Gebäude. Nun werden sich bis zu sechs Spieler im Netz miteinander messen können. Luft- und See-Einheiten dürft Ihr jetzt auch in Eure taktischen Überlegungen mit einbeziehen. **"NHL Powerplay Hockey"** setzt auf die gleiche Technik wie "NHL 97" von EA Sports: Spieler aus Texture-Polygonen, deren Bewegungen per Motion Capturing-Methode möglichst realistisch erscheinen sollen. Vertreten sind alle Teams der amerikanischen NHL plus alle wichtigen Nationalmannschaften. **"Scorched Planet"** ist ein futuristischer Arcade-3D-Shooter, in dem Ihr einen Jäger steuert, der bei Bedarf in einen Panzer morphen kann. Euer Gegner ist die vorsintflutliche Fauna eines fremden Planeten. **"Lands Of Lore 2"** machte durch seine spektakuläre Grafikengine



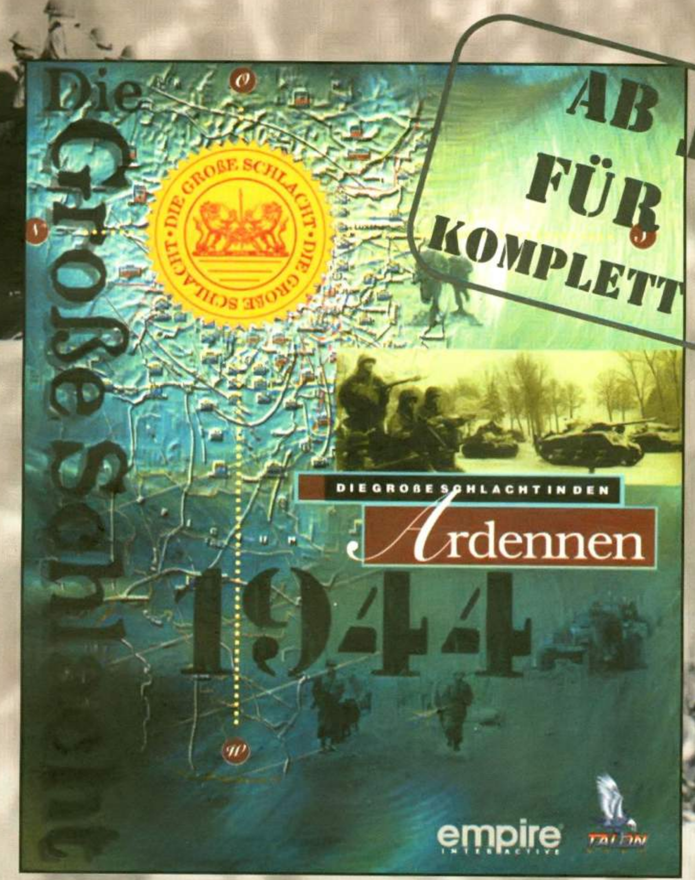
Virgin: NHL Powerplay Hockey

DIE SERIE DER GROßEN Schlachten

Ein Hochgenuß für Strategen

in bisher unerreichter historischer Akkuratesse







AB JULI 96 FÜR WIN CD KOMPLETT IN DEUTSCH

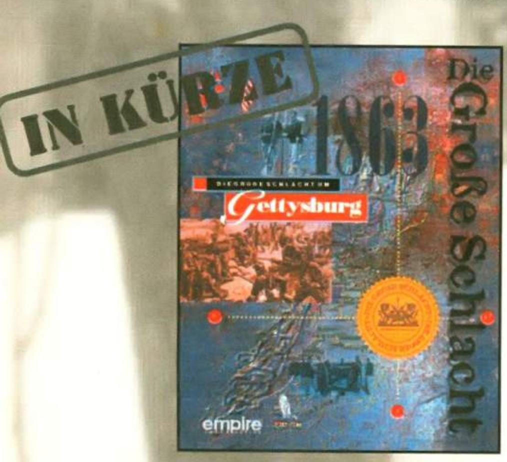
Die große Schlacht in den Ardennen

1944: Der Zweite Weltkrieg in seiner entscheidenden Phase. Die Region der Ardennen ist Schauplatz der finalen Schlacht zwischen den deutschen Truppen und den Alliierten. Erleben Sie diese harten, letzten Tage des Krieges aus Sicht der größten Befehlshaber dieser Zeit.



Messen Sie sich mit den größten Feldherren der Geschichte

IN KÜRZE



Die große Schlacht um Gettysburg

1863: Die drei blutigsten Tage in der amerikanischen Geschichte. Eine Truppe von fast zweihunderttausend Mann zieht gegen ihre Landsleute in den Krieg. Entscheiden Sie über das Schicksal einer gespaltenen Nation.

Die Serie der großen Schlachten...

präsentiert sich als äußerst präzise Umsetzung im ansprechenden 3D-Gewand. Handgemalte Originalkarten, Rekonstruktionen aller Truppenbewegungen, detaillierte Hex-Felder, fundierte Hintergrundinformationen, ein brillant agierender Computergegner sowie ein riesiges Angebot an Szenarien und Optionen bieten ein langfristig motivierendes und unglaublich realistisches Strategieerlebnis.

... der Beginn einer großen Serie





Im Exklusiv-Vertrieb von

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

http://www.bomico.com





Virgin: Lands Of Lore 2



Virgin: Toonstruck

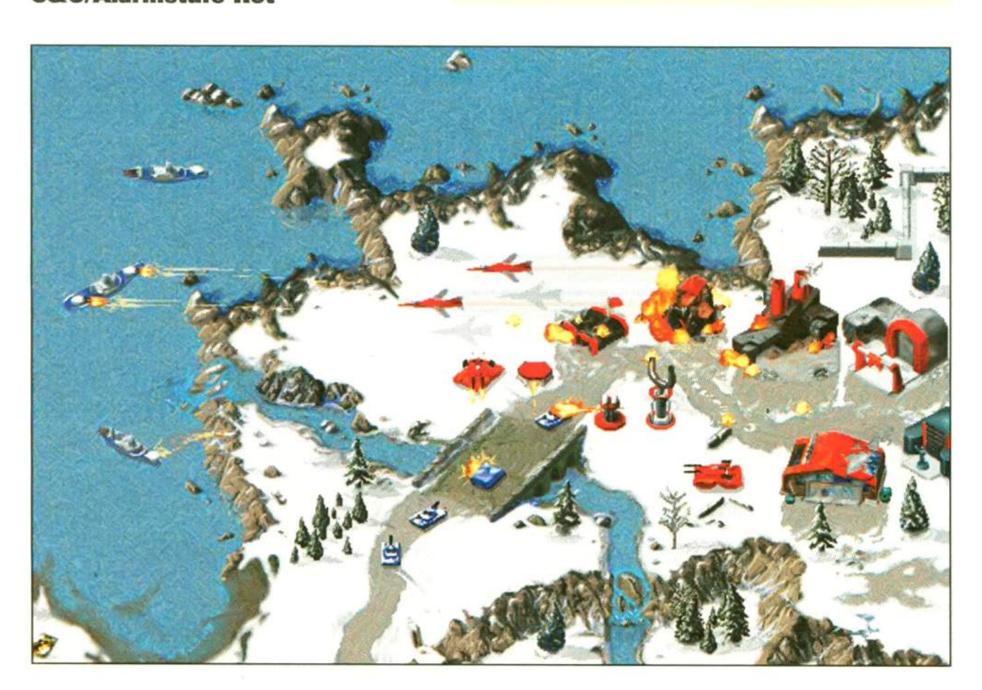


Virgin: C&C/Alarmstufe Rot

von sich reden, mit der vorgerenderte Animationen mit der Echtzeit 3D-Umgebung kombiniert werden können. Um das alles in einer Auflösung von 640 x 400 darbieten zu können, wird ein Quadspeed-CD-ROM die Mindestvoraussetzung sein. Der verrückte Professor aus "Back To The Future", Christopher Lloyd, ist der Starakteur in Virgins bisher teuerster Produktion **"Toonstruck"**. Er spielt einen Cartoonisten, der durch ein Mißgeschick in die Welt seiner Zeichentrick-Geschöpfe verschlagen wird. Lloyd agiert dabei in und vor Hintergründen und mit Charakteren, denen per Zeichentrick-Animation Leben eingehaucht wurde. Im mittelalterlichen Action-Adventure **"Rivers Of Dawn"** vertrimmt Ihr in Wäldern, Städten und Dungeons 3D-Polygon-feinde en masse. Hinter dem Namen eher irreführenden Titel **"Flottenmanöver"** verbirgt sich nichts weiter als der Schulsport "Schiffeversenken". Den klassischen, jedoch einfachen Spielspaß hat Hasbro allerdings im Falle eines Treffers mit gerenderten Zwischensequenzen vom feinsten versehen. Über Netzwerk oder Internet könnt Ihr ab diesem Winter in postmoderner Nostalgie schwelgen. Die Erscheinungstermine diverser anderer gezeigter Titel, über die wir allerdings schon ausführlich berichteten, entnehmt Ihr bitte dem unten angefügten Terminkasten.

Hardline	Juli 96
NHL Powerplay Hockey	Juli 96
Quake	August 96
Pandora Directive	August 96
Baphomets Fluch	September 96
Scorched Planet	September 96
Command & Conquer: Alarmstufe Rot	3. Quartal 96
Lands Of Lore: Götterdämmerung	3. Quartal 96
Toonstruck	November 96
Heart Of Darkness	November 96
Flottenmanöver	4. Quartal 96

C&C/Alarmstufe Rot



Warner Interactive

Die spinnerte Avantgarde-Band DEVO stand bei den **"Adventures Of The Smart Patrol"** Pate, einem fantastischen Render-Adventure, bei dem Ihr einer musikalischen Gruppe von Devolutionsrebellen dabei helft, die Mega-Konzerne des Bösen auszuschalten. Bei "Pitball" handelt es sich um ein futuristisches, brutales Ballspiel, bei

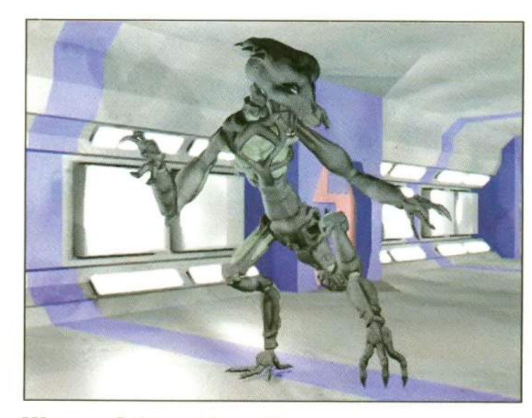


Warner Interactive: Pitball

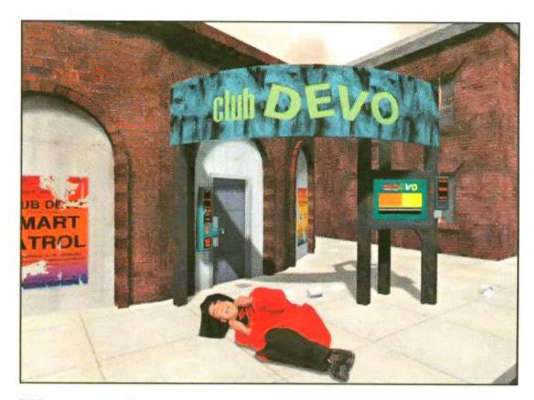


Warner Interactive: Squeezils

dem 3D-Polygon-Monster in einer Arena um den Sieg wettstreiten. **"Creatures"** ist eigentlich kein Spiel, sondern ein Simulationsprogramm für künstliche Lebensformen. Eine Art digitale DNA ermöglicht es den Computer-Lebewesen, sich zu verhalten und zu reagieren wie echte Kreaturen. Nach wenigen Tagen werden die "Creatures" fortpflanzungsfähig und schaffen neue Formen von komplexen Digi-Tierchen. **"Eradicator"**, ein Multiplayer 3D-Shoot ´em Up, bietet Euch die Möglichkeit, Euren drei Spielcharakteren neben der üblichen First-Person-Perspektive auch in einer Ansicht von hinten über die Schulter zu sehen. Obendrein könnt Ihr mittels einer Picture-In-Picture-Option (PIP den Flug von Projektilen genau verfolgen. Völlig gewaltfrei geht es hingegen in **"Squeezils"** zu, einem nicht ganz ernst zu nehmenden Flughörnchen-Simulator in Polygon-3D, bei dem es nicht nur gilt, behende von Baum zu Baum zu gleiten und einen respektablen Vorrat an Nüssen zu horten, sondern auch uralte Geheimnisse zu lüften. Bei **"Assassin-2015"** überzeugten uns die gerenderten Zwischensequenzen mehr als das



Warner Interactive: Ravage



Warner: Adventures Of The Smart Patrol

eigentliche Ballerspiel in gewohnter First-Person-Perspektive, das zumindest in der jetzigen Version noch etwas grobschlächtig erschien. Als strategische Grundstücksmakler-Simulation kommt das originelle **"Constructor"** daher. Ihr müßt von Slums ausgehend eine gut funktionierende Stadt hochziehen. Dubiose Rivalen, Hausbesetzer und nicht verkaufswillige Besitzer stehen Euren Ambitionen im Weg. **"NFL Legends Football 97"** messen sich 30 aktuelle NFL-Teams miteinander. Zusätzlich zu diesen 1300 Originalspielern dieser Tage könnt Ihr die Äras der Jahre 1932, 1950 und 1968 mit 1200 authentischen Sportlern nachempfinden. Im Render-Action-Adventure **"Ravage"** versucht Ihr ein Dimensionstor zu schließen, durch das bösartige Aliens auf die Erde gelangt sind. Im Stile von Myst präsentiert sich **"The Drowned God"**: Vor dem Hintergrund einer außerirdischen Verschwörung, deren Entstehung bis 50.000 Jahre vor unserer Zeitrechnung zurückreicht, löst Ihr Puzzles in gerenderten Stills. In die gleiche Kerbe schlägt **"The Egyptian Jukebox"**, die Rätsel werden hier verstärkt durch Videoeinspielungen unterstützt, dazu gibt´s Schlagerhits der fünfziger bis siebziger Jahre.



Warner: Assassin-2015



Warner: Creatures

Sicherheit f



FUTURE, das Einsteiger-Programm, das sind z.B. Unfall-, Haftpflicht-, Hausrat-, Verkehrsrechtsschutz- und Lebensversicherung für 89 Mark im Monat. FUTURE ist flexibel und individuell: so können Sie selbst entscheiden, wieviel Sicherheit Sie wollen. FUTURE ist für alle bis 25: denn wenn Sie ins eigene Leben starten, dann auch ins eigene Risiko. Und FUTURE ist außerdem noch ganz einfach: beim Einsteigen hilft Ihnen schließlich Ihr Allianz Fachmann.

Weitere Informationen unter **01 30/11 22 33** oder T-Online *Allianz#. **Hoffentlich Allianz versichert.**

FUTURE
Einsteiger-Programm

ünffach? Für Einsteiger ganz einfach: FUTURE.

Allianz 





Warner: Assassin-2015



Warner: Egypt. Jukeb.



Warner: Assassin-2015



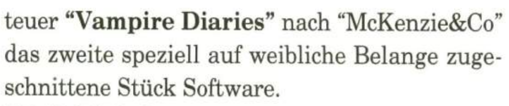
Warner Interactive: The Drowned God

Devo-Adventure	August 96
Pitball	3. Quartal 96
Creatures	September 96
Eradicator	Oktober 96
Squeezils	Oktober 96
Assassin 2015	November 96
Constructor	November 96
NFL Legends Football 97	November 96
Ravage	November 96
The Drowned God	November 96
The Egyptian Jukebox	November 96

Messesplitter

Centregolds LineUp für die E3 war mit der ECTS-Palette identisch. Weil es eines der vielsprechenderen Projekte der Messe war, drucken wir hier nun aber noch einen weiteren Screenshot aus **"Tomb Raider"** ab. Das von Core Design ersonnene Actionadventure rund um die waghalsige Archäologin Laura Croft wird es übrigens auch in einer für den "3DFX"-Beschleunigerchip optimierten Version geben.

Ein Super-Macho mutiert zum weichgespülten Softie: American Laser Games konnte weder eine seiner unsäglichen Lightgun-Knallereien, noch irgendein anderes neuentwickeltes PC-Spiel vorweisen. Stattdessen verlagert sich der Hersteller auf den Ausverkauf seiner bisherigen Titel zum Schleuderpreis, die Strategiespiele des Labels QQP (u.a. "Perfect General") inbegriffen. Die Company-Tochter Her Interactive publiziert währenddessen in Kürze mit dem Gruselaben-

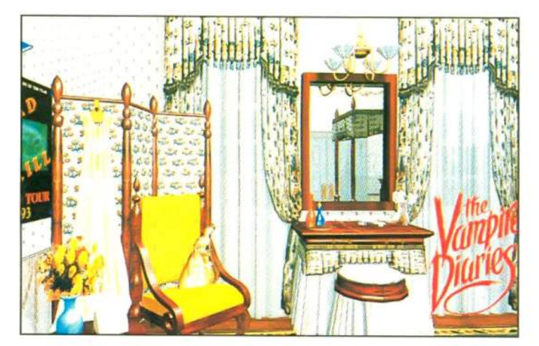


teuer **"Vampire Diaries"** nach "McKenzie&Co" das zweite speziell auf weibliche Belange zugeschnittene Stück Software.

"F-16 Fighting Falcon" wird nach "Apache Longbow" und "Hind" der Dritte im Bunde der aktuellen Militär-Flugsimulationen von Digital Integrations (DI) sein. Sowohl Einsteiger als auch Veteranen der fliegenden Zunft sollen sich im Cockpit der F16C wohlfühlen.

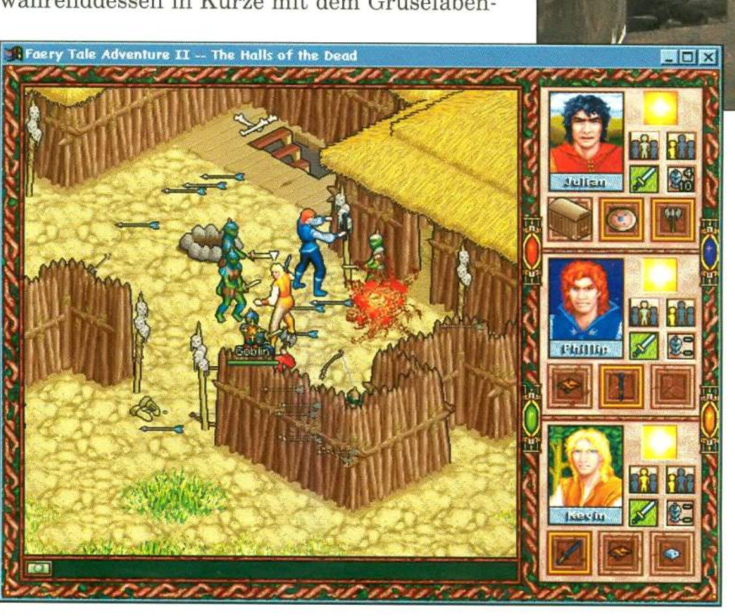
Ein Sequel des frühen Amiga(!)-RPGs "Faery Tale Adventure" ist bei Trimark in Entwicklung. In **"FTA 2: The Halls of the Dead"** lenkt Ihr erneut die drei Brüder Julian, Kevin und Phillip durch ein riesiges Isometriereich, diesmal kämpfen die Geschwister jedoch mit vereinten Kräften gegen das Böse. *us/fh/hu*

Tomb Raider	4. Quartal 96
Vampire Diaries	November 96
F-16 Fight. Falcon	3. Quartal 96
FTA 2: The Halls of the Dead	1. Quartal 97



Her Interactive: Vampire Diaries

Core Design: "Tomb Raider" fasziniert durch imposante Tempelinterieurs



Trimark: Die Wurzeln des Rollenspiels "Faery Tale Adventure 2" reichen bis in die Anfangstage des Amiga zurück


BLIZZ KIXX
ONLINE

Im Wig des

Unser Firmenbesuch enthüllte, daß der NovaLogic-Softwarejahrgang ´96 zumindest optisch den teuren Militärsimulatoren einen Schritt näher kommt

Seit 1994 hat Novalogic die Größe seines Büros verdreifacht

JOHN GARCIA



Obwohl der NovaLogic-Präsident aus der Filmbranche kommt, möchte er nicht, daß sich die Produkte seiner Firma in Richtung "Interactive Movie" entwickeln. Sein Debüt im Softwarebereich gab er Anfang der Achtziger, als er für DataSoft die Apple II-Umsetzung des Automaten-Knüllers "Zaxxon" programmierte. 1985 beschloß Garcia, sich durch die Gründung von NovaLogic selbständig zu machen.



Das Nummernschild an Mr. Garcias Viper verrät, worauf er abfährt

Eine Autostunde nördlich von Los Angeles liegt zwischen weichgeformten, grünen Hügeln die verschlafene Kleinstadt Calabasas. Hier residiert eine Firma, die 1992 mit einer Helikoptersimulation im Arcadestil globale Erfolge einfuhr. Der Name weckt auch heute noch bei so manchem glorreiche Reminiszenzen: "Comanche" war das Spiel, durch das sich NovaLogic aus der Position des belächelten Underdogs in die Oberliga der Softwarebranche katapultierte. Mit einer Mischung aus Skepsis und Begeisterung beäugten POWER PLAY-Leser die ersten Screenshots. "Das soll aus dem Spiel sein?" In der Tat war die Landschaftsdarstellung mit dem brandneuen "Voxel Space"-System für die damalige Zeit so naturgetreu, daß sie manch vorberechneter Zwischensequenz zur Ehre gereicht hätte. Die Jahre danach brachten wenig Innovationen, die Multiplayerversion "Werewolf vs. Comanche 2.0", "Armored Fist" und "Xenobots" fanden nicht den erhofften Anklang.

Noch 1996 möchte **John Garcia** inklusive Konvertierungen alles in allem sechs neue Programme publizieren, was eine Vervielfachung des bisherigen jährlichen Ausstoßes bedeutet. Um diese Kapazitätserhöhung möglich zu machen, hat man sich investitionsmäßig nicht lumpen lassen: Innerhalb von sechs Monaten wuchs die Belegschaft von 27 auf über 50 Mitarbeiter an, die Bürofläche in der kalifornischen Firmenzentrale ist jetzt mehr als dreimal so groß wie 1994, zusätzlich öffnete eine neue, fünfköpfige Marketing-Abteilung in London. Da auch Videosequenzen immer wichtiger für Computerspiele werden, rekrutierte man alte Hasen aus dem Hollywood-Business und gründete die Filmproduktionsgesellschaft "PushPop". Frische technologische Ansätze sollen das "Comanche"-Phänomen wiederholen helfen. Wir haben für Euch im NovaLogic-Hauptquartier Eindrücke von den aktuellen Projekten gesammelt.

Comanche 3

In der Firmenlogik ist "Werewolf vs Comanche" trotz nur weniger Neuerungen der zweite Teil der Serie, der "echte" Nachfolger trägt demnach die Versionsnummer drei. Das "Comanche 3"-Gameplay hält sich immer noch bewußt vom Anspruch einer "200-Seiten-Handbuch"-Simulation fern, gradlinige Action macht den Hauptbestandteil aus. Das Herzstück des Programms, die Grafikengine "Voxel Space 2" ist an moderne Erfordernisse angepaßt, wobei die Hauptkritikpunkte des Vorgängers entschärft werden sollen. Während der Stammvater außer der berühmten Maya-Pyramide (und natürlich feindlichen Panzern) keinerlei Bodenobjekte darstellte, gibt es nun z. B. Flugplätze samt Hangars,

wam Comanchen

LKWs und Güterzüge. Absolut alle Fahrzeuge und Bauten bestehen aus texturierten und exakt geshadeten Polygonen, passé sind die grobpixeligen Bitmaps von einst. Nachdem ein Vorserienmodell des "RAH-66 Comanche" seinen Jungfernflug bereits am 4. Januar ´96 absolvierte und das Pentagon die Informationspolitik bezüglich des bis dato hochgeheimen Projekts etwas gelockert hat, ist NovaLogic in der Lage, die Bordsysteme des Vorbilds genauer nachzubilden – das alte Simulations-Cockpit hatte eigentlich nichts mit dem Original zu tun, das neue hingegen gleicht ihm beispielsweise bei der Radarkarte: In drei Farben spiegelt sie abhängig von der Flughöhe die Umgebungstopographie wieder. Grüne Zonen auf der Karte markieren Gebiete, deren maximale Erhebungen unter der aktuellen Flughöhe liegen, gelbe befinden sich auf gleichem Höhenniveau, rote liegen darüber. Dieses System läßt den Piloten notfalls auch im Blindflug durch die Canyons sausen. Der Leim, der die Einzelmissionen einer Campaign zusammenhält, sind die Video-Briefings und -Cutscenes. Des weiteren werden die aus "Werewolf vs. Comanche 2.0" bekannten und für bis zu acht Teilnehmer geeigneten Mehrspielerroutinen implementiert. Alle künftigen NovaLogic-Produktionen werden dieses Feature beinhalten.



Im Art Department herrscht für die Grafiker eine angenehme Arbeitsatmosphäre...



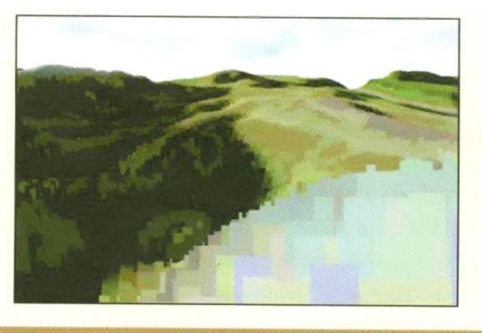
"Comanche 3": Zwei russische Kamov Hokum im Anflug auf eine Nissenhütte

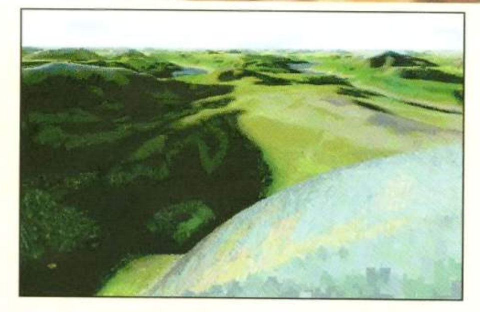
Armored Fist 2

Gegenüber "Comanche 3" hat "Armored Fist 2" den unschätzbaren Vorteil, nicht auf ein hochkarätiges Feld von Konkurrenten zu stoßen. Panzer gehören immer noch zu den eher selten simulierten Militärgerätschaften. Der erste Teil zeigte die Grenzen des herkömmlichen "Voxel Space" auf. In einem Spiel, bei dem sich die Kamera naturgegebenermaßen immer sehr nah an den Objekten und am Boden befindet, wirkten die bei zu starker Vergrößerung doch sehr pixeligen Landschaften und Panzersprites schlichtweg deplaziert. "Voxel Space 2" kennt diese Probleme



"Armored Fist 2" geizt nicht mit Hangars und anderen Bodenobjekten

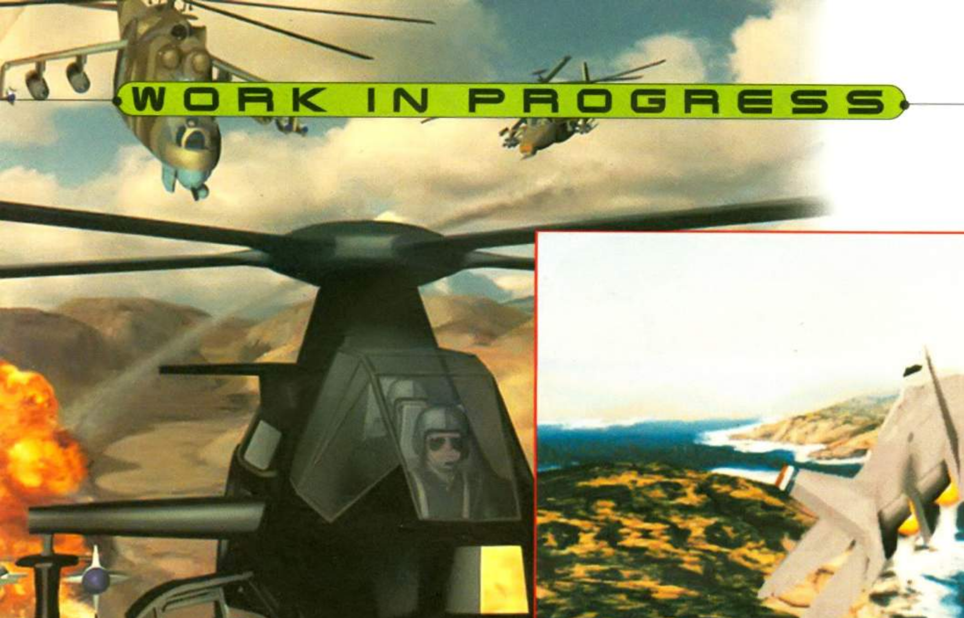






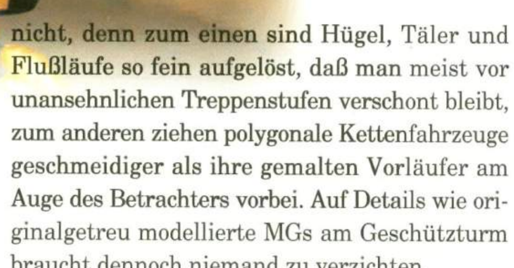
VOXEL SPACE 2

Die Bezeichnung "Voxel" ist eine verkürzte Form von "volume pixel". Die Idee dahinter stammt aus der Medizintechnik. Jeder Pixel einer "Comanche"-Landkarte erhält neben x- und y-Koordinate noch eine z-Koordinate, also einen Höhenwert. Für organische Strukturen und hügelige Areale ist diese Grafiktechnik sehr zweckmäßig, versagt jedoch bei exakten geometrischen Konstruktionen. "Voxel Space 2" ist quasi die evolvierte Version der Original-"Comanche"-Engine. Das linke Bild zeigt eine mit "Voxel Space 1" berechnete Szene. Daneben die gleiche Landschaft in "Voxel Space 2". Deutlich sind die größere Sichtweite und feinere Auflösung des Terrains zu erkennen. Die Weitläufigkeit der Missionsgebiete wurde um den Faktor zehn erhöht. Ganz rechts die Inspirationsquelle der Grafiker: Ob "Voxel Space 3" wohl genauso schön aussehen wird wie die Umgebung von Calabasas?

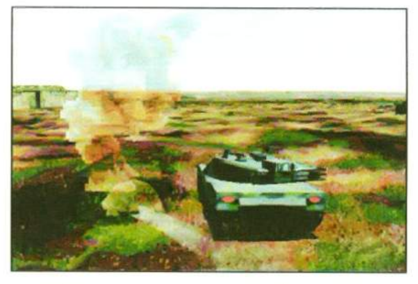


"Die einzige ernsthafte Konkurrenz für unser "F-22" ist "TFX:EF2000"".

Ein toller Effekt: Der weiche Schattenwurf der Gebirgszüge



Dreht ein Tank den Geschützturm, ist das auch sichtbar



Die transparenten Rauchfahnen gab es schon im 1. Teil



Ein Rudel Werwölfe jagt den Comanche die Küste entlang



Hinten im Bild zwei AH-64D Longbow-Helikopter

nicht, denn zum einen sind Hügel, Täler und Flußläufe so fein aufgelöst, daß man meist vor unansehnlichen Treppenstufen verschont bleibt, zum anderen ziehen polygonale Kettenfahrzeuge geschmeidiger als ihre gemalten Vorläufer am Auge des Betrachters vorbei. Auf Details wie originalgetreu modellierte MGs am Geschützturm braucht dennoch niemand zu verzichten.

Das physikalische Grundgerüst des Spiels scheint sehr leistungsfähig zu sein. Steht Euer "M1A2 Abrams"-Tank auf einer Schräge, so tendiert er dazu, herunterzurutschen- insbesondere dann, wenn der Untergrund naß und matschig ist. Oder es kommt noch dicker: Während eines Testlaufes fuhren die Programmierer mit Schwung einen sehr steilen Hang hinauf. Zu steil, wie sich herausstellte - der Abrams überschlug sich. Ohne daß der Effekt bewußt einprogrammiert worden wäre, errechnete "Armored Fist 2" aufgrund der vorgegebenen Parameter (Gewicht des Tanks, Neigungswinkel des Hügels etc.) die richtige physikalische Reaktion. Zur Zeit wird unter anderem noch an den Explosionen gearbeitet, mit den bisherigen Resultaten ist das Team noch nicht ganz zufrieden.

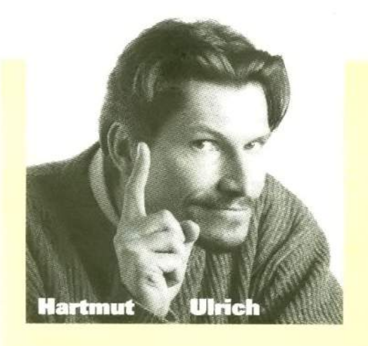
Einiges zu lachen gab es bei den Dreharbeiten zu den Zwischensequenzen. Für eine Szene ließ man einen Original-Abrams wieder und wieder über eine natürliche Rampe springen. Bei der Sichtung des Materials wurde offenbar, daß der Schauspieler, der als Kommandant den Kopf aus dem Turm strecken sollte, vor lauter Spaß an der Sache seine Rolle vergessen hatte. Statt mit grimmiger Miene in den Einsatz zu ziehen, prangte bei jedem Take gut sichtbar ein breites Grinsen auf seinem Gesicht.

F-22 Lightning II

Als ihren Luftüberlegenheitsjäger für das nächste Jahrhundert hat die US Air Force die Lockheed F-22 auserkoren. Im Gegensatz zu heutigen Jagdflugzeugen soll sie den Piloten nicht mit einer Unzahl von Bordsystemen und Displays überfluten, sondern ihm viel Routinearbeit abnehmen. Gerade diese Eigenschaft prädestiniert die Maschine als Vorbild für ein NovaLogic-Spiel. Denn obwohl die Bedienung von "F-22 Lightning II" sehr schnell erlernt sein soll, bietet es trotzdem einen hohen Grad an Realitätstreue. Im Schnitt ist die Flughöhe einer F-22 sehr viel größer als die eines Kampfhubschraubers, deswegen kommt es bei der Terraingrafik weniger auf Details als auf ein möglichst großflächiges Einsatzgebiet an. Eine vollständig polygonale Engine ist dafür besser geeignet als Voxels. Mit Texturen, vom Stand der Sonne abhängiger Beleuchtung und Lichtreflexionen im Cockpitglas ist die Optik der von "TFX:EF2000" mindestens ebenbürtig, wenn nicht überlegen. Eine Storyline á la "Strike Commander" führt Euch in drei grafisch verschiedene Einsatzgebiete.

Die Zukunft

Abseits der martialischen Kriegsspiele wird ein drittes "Voxel Space 2"-Programm, ein OffRoad-Rennspiel (Arbeitstitel "Dirty Racing"), noch vor Jahresfrist das Licht der Welt erblicken. Erst 1997 erscheint hingegen "KillSuit". Bei diesem 3D-Actionadventure sind sowohl Kulissen als auch Personen Vektorobjekte. Wir fühlten uns angesichts des Science Fiction-Ambientes spontan an "Bioforge" erinnert. Für das Production Design zeichnet ein Mitglied desjenigen Teams verantwortlich, das auch schon bei dem Kino-Blockbuster "Independence Day" sein Können unter Beweis stellte, der Screenwriter hat sich seine Sporen ebenfalls in Hollywood verdient. Leider wollte man uns in diesem frühen Entwicklungsstadium noch keine Screenshots überlassen, auch im Art Department herrschte Fotografierverbot, als wir den "KillSuit"-Grafikern über die Schulter schauten. *us*



Der kleine Klugscheißer

Für die heutige Gripsgymnastik wechseln wir mal ausnahmsweise das Ufer

Alle Jahre wieder startet irgendwer den Versuch, einen ebenso gigantischen wie jungfräulichen Markt für Computerspiele zu erschließen. Gemeint sind natürlich die weiblichen 50 Prozent der Menschheit, die sich der Sucht bisher auf unerklärliche Weise entziehen konnten (von einigen wenigen abgesehen). "Alles nur eine Frage des Marketings" dröhnt sofort eine Kohorte expansionswilliger Vertriebsleiter (natürlich alles Männer), schließlich könne sich holde Weiblichkeit nicht unbedingt mit muskelbepackten Helden, Kanonen und schnellen Autos identifizieren. Gut gebrüllt, Löwe! Also programmieren wir einen multimedialen Schminkkurs, färben die Kartons zartrosa, packen noch einen Lippenstift dazu – und fertig ist das Marketing für Frauen!? Mag sein, daß ein Barbie-Simulator ein kommerzieller Erfolg werden kann, doch im Grunde genommen ist auch er alles andere als eine Auseinandersetzung mit weiblichen Spielansprüchen. Im Gegenteil: Die Barbie-Software ist die karikaturhaft übertriebene Bestätigung für die starre geschlechterspezifische Rollenverteilung unserer Gesellschaft[1]. Ach, das ist also die moderne Jung-Frau? Technik und Software na klar – aber dann blöd Püppchen am Monitor einkleiden? Glaubt man wissenschaftlichen Studien, liegen die Häschen ganz woanders im Pfeffer: Männer und Frauen unterscheiden sich grundlegend in ihren Denkansätzen. Während Männer zum "funktionalen" Denken neigen, also Abläufe als das Ineinandergreifen von Wirkungen sehen, bevorzugen Frauen "begriffliches" oder "ganzheitliches" Denken[2]. Im Klartext: Männer lösen Aufgaben bevorzugt sequentiell, also in kleinen Schritten, Frauen erfassen tendenziell lieber erst das ganze Problem, bevor sie eine Lösung anbieten. Analysiert man einige Spielegenres, wird deutlich, daß sequentielle, also eher männliche Lösungsansätze für den Spielerfolg meist günstiger sind als ganzheitliche. Mit dem Spielerfolg stolpern wir in die nächste Falle: Männer bevorzugen den Wettstreit, ihre Belohnung ist es, der Stärkste zu sein. Frauen spielen lieber miteinander. Diese Diskussion ließe sich beliebig auf Buchstärke aufpusten. Vorläufige These: Bis Computerspiele so selbstverständlich von einer Mehrzahl der Frauen genutzt werden wie das Auto (auch das war mal anders), wird noch manches "Games for Her"-Label pleite gehen...

[1] "Game Boys aber kaum Game Girls", Helga Jungwirth, aus dem Buch "Computerspiele (un)heile Welt der Jugendlichen?", Jürgen Maas/Christian Schartner (Hrsg.), Profil Verlag München 1993, ISBN 3-89019-323-4 [2] Schwank, 1990

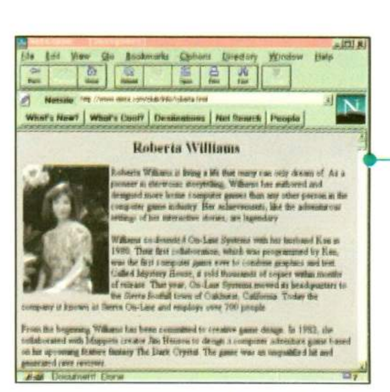
COOLE SEITEN IM WWW

Daß sich im Internet ständig was tut, dürfte inzwischen bekannt sein. Wir stellen neue, interessante und aktuelle Seiten vor.

PLUG IN

Ein Plug-In erweitert Internet-Browser um zusätzliche Fähigkeiten. Meist geht es um Multimedia, etwa um zusätzliche Soundmöglichkeiten, verbesserte Videodarstellung oder 3D-Effekte. Landet der Browser auf einer Web-Seite, die ein bestimmtes Plug-In unterstützt, wird der Surfer automatisch zu einer Download-Möglichkeit geleitet. Sobald das Plug-in installiert ist, steht es immer zur Verfügung. Das "Echospeech"-Plug-in ist ein speziell auf die Kompression von Sprache hin entwickelter wav-Player.





Roberta Williams: Auch die Designerin der "Kings Quest"-Reihe stellt sich vor

In the System

Ein neues Angebot für Online-Zocker kommt vom Chip-Hersteller Intel: "In the System" heißt das Spiel, in dem mehrere Teilnehmer gemeinsam durch das virtuelle Innere eines PCs flitzen, den Hauptprozessor erkunden und sich vor allerlei Ungetier wie Dinosauriern in acht nehmen müssen. "In the System" benutzt erstmals die Internet-Programmiersprache Java gemeinsam mit der 3D-Programmiersprache VRML (Virtual Reality Modeling Language). Das bedeutet zum einen recht schnelle Übertragung, zum andern atemberaubende Animationen. Die Spieler bewegen sich in einem dreidimensionalen, virtuellen Raum und haben völlige Kontrolle über die Steuerung.
Um loszulegen, muß ein – Überraschung! – fixer Prozessor und massig Arbeitsspeicher (ab 16 MByte) im eigenen echten PC stecken. Der Browser muß sowohl Java- als auch VRML-fähig sein und unter Win95 laufen.
http://its.intel-inside.com/intro.html
Infos: http://www.intel.com, "Technologies First"



Spieleforum

"Das ultimative Spieleforum im Internet" lautet die Überschrift dieser Homepage. Ganz soweit ist es noch nicht, aber trotzdem sollten deutschsprachige Surfer diese Seite mal ansteuern. Vor allem eine riesige Liste mit Komplettlösungen zu mehr als 150 Programmen beeindruckt, ein Teil dieser Lösungen steht auch zum Download bereit. Demnächst wollen die Betreiber eine eigene Diskussionsabteilung eröffnen.
http://www.spieleforum.de

Blue Byte Homepage

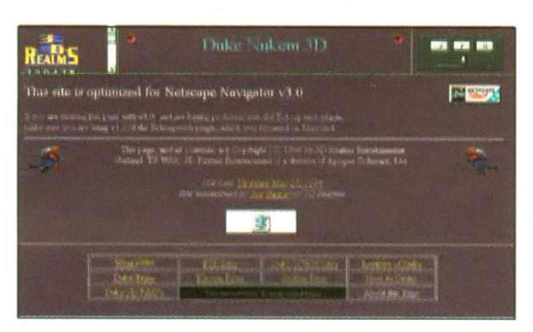
Deutsche Hersteller mit eigenen WWW-Seiten sind absolute Mangelware. "Blue Byte" bildet die löbliche Ausnahme: Auf den Internet-Seiten warten die üblichen Demos, Updates und allgemeine Infos auf neugierige Computerspieler. Besonders nett: Auf der Seite "Fanpost" gibt es eine "Siedler"-Huldigung in Gedichtform – unbedingt angucken!
http://www.bluebyte.de

Duke Nukem 3D Home Page

Multimediales auf den Duke-Seiten: Den Eröffnungs-Screen hat 3D-Realms gleich in sechs Fenster unterteilt, ein Midi-File nudelt Musik aus dem Spiel ab, am oberen Fensterrand blinken Warnleuchten, und wer sich das "Echospeech"-**Plug-In** lädt, hört Kommentare vom Meister der vornehmen Ausdrucksweise höchstpersönlich. What a mess...
http://www.3drealms.com/duke3d.html

Sierra On-Line

Mit der Namenswahl der Adventure-Spezialisten (Sierra "On-Line") hatte irgendjemand vor Jahren ein glückliches Händchen, mittlerweile lädt die Company nämlich auf einer der sowohl besten als auch größten Spiele-Web-Seiten überhaupt zum fröhlichen surfen ein. Zwar müssen sich Neugierige eigentlich registrieren, aber mit der User-ID "anybody" und dem Passwort "wilco" kommt jedermann in das System - offizielle Sierra-Info, versteckt im Kleingedruckten auf der Gästeseite... Sierra bietet eine Online-Version seines hauseigenen Magazins "InterAction" sowie Lösungshilfen für so gut wie jedes bisher erschienene eigene Spiel. Neben normalen Site-Angeboten wie Demos und Patches gibt es auch lesenswerte **Profile** der Programmentwickler.
http://www.sierra.com/





Power Play Online



Das komplette Online-Angebot von Power Play im Überblick

T-Online: Power Play

Auch in T-Online sind wir aktiv: Das Kennwort *Power Play# führt direkt in unser KIT-Angebot, von dem aus ein Link weiter zum CEPT-Forum leitet. Dort diskutieren die Teilnehmer munter über Computerspiele-Themen.

***Power Play#**

Internet: Power Play WebQuarters

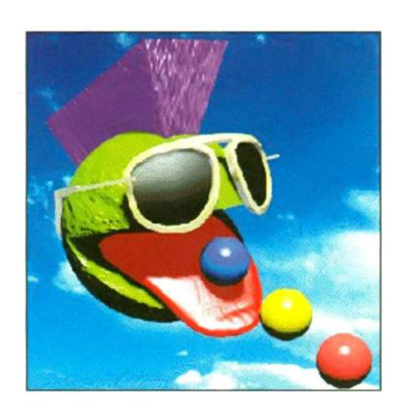
Auf unserer Homepage im Internet gibt es Hinweise und Links, was im WWW und in der Szene los ist. Dazu Spiele-Demos, Patches und ScreenShots zum downloaden. Das Team stellt sich ausführlich auf eigenen Seiten vor und gibt persönliche Surf-Tips. Außerdem jeden Monat neu: Ein Überblick der aktuellen "Power Play"-Ausgabe und das Interview des Monats in der Vollversion – ohne die Kürzungen, die wir im Heft aus Platzgründen machen müssen.

http://www.magnamedia.de/powplay

CompuServe: Deutsches Computerspiele Forum

Unser "Deutsches Computerspiele Forum" ist das erste deutschsprachige Forum auf CompuServe, in dem es nur um Computerspiele geht. Die 17 Nachrichtenbereiche sind grob nach Genres sortiert, dazu kommen Bereiche für den allgemeinen Smalltalk. Die Dateibibliotheken sind prall gefüllt mit Software, für interessante Programme stehen Schwerpunktebteilungen bereit.

Go DEUSPIEL







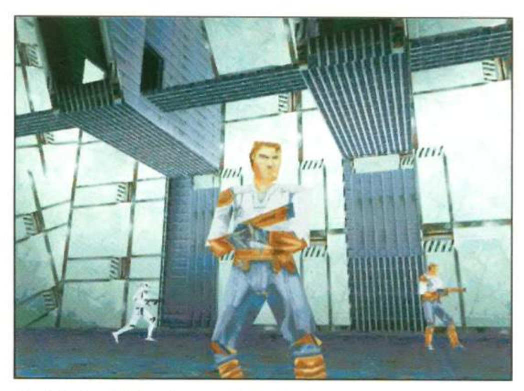


Da bekommen Star-Wars-Fans triefnasse Augen: Auch die AT-ST-Kampfläufer, die in „Rückkehr der Jedi Ritter" auftrumpften, stellen sich Kyle Katarn entgegen.

Jedi Knight
Genre
Action
Hersteller
LucasArts
Erscheinung geplant
1. - 2. Quartal '97

Jedi Knight

Und auf einmal existieren sie doch, die heißersehnten Screenshots aus dem „Star Wars"-Spektakel „Jedi Knight", das Anfang nächsten Jahres id Softwares „Quake" ordentlich einheizen soll. Speiste man die geifernden Fachredakteure auf der E3 noch mit schnöden Zwischensequenzen ab, so gab LucasArts jetzt die ersten Bilder direkt aus dem Spiel frei. Die Grundzüge der Engine sind darauf bereits gut zu erkennen: Texturierte Polygone und ein Beleuchtungssystem mit weichen Übergängen, aus diesen Zutaten setzt sich die Grafik zusammen. Die Texturen an den Wänden sind allerdings nicht als endgültig mißzuverstehen, sie werden später noch ganz individuell an die Architektur der Räume angepaßt. User können das Spiel wie im Genre der 3D-Shooter mittlerweile fast schon üblich, bis zur Unkenntlichkeit modifizieren – eine C-ähnliche, leicht erlernbare Programmiersprache ist die Grundlage dafür. Beim indizierten Vorgänger waren die Cutscenes noch zum Großteil gezeichnet, nun kommt auch LucasArts nicht mehr ohne „Full Motion Video" aus. Gute Nachrichten für Freunde von Mehrspielerpartien: Robert Huebner, von dem die hochgepriesenen „Descent"-Multiplayerroutinen stammen, ist jetzt für den entsprechenden Programmteil in „Jedi Knight" verantwortlich. Außer über (Null-)Modem und Netzwerk kann die Verbindung zu Mitspielern auch über das Internet ablaufen. *us*



Schiefe Wände und Brücken sind mit der „Jedi Knight"-Engine kein Problem

Anatomisches Allerlei

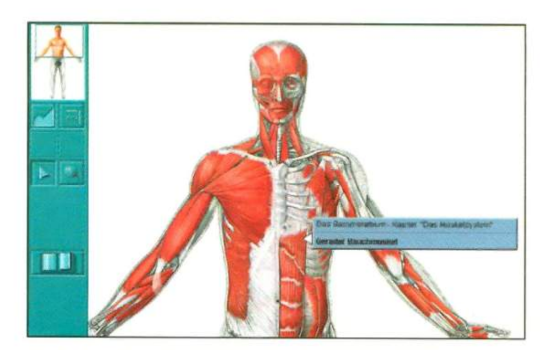


"glasklar: Der Mensch"

glasklar: Der Mensch
Genre
Edutainment
Hersteller
S.A.D.
Preis
ca. 50 Mark

A.D.A.M. - Eine Reise durch den Körper
Genre
Edutainment
Hersteller
Sunflowers A.D.A.M. Software
Preis
ca. 100 Mark

Wenn zartbesaitete Medizinstudenten reihenweise aus den Latschen kippen, ist es mal wieder so weit: Der Anatomieunterricht, auch „Leichen zersägen" genannt, steht auf dem Stundenplan. Dabei könnte man den Aufbau des menschlichen Körpers fast genauso plastisch ohne jegliches Blutvergießen und störende Geruchsentwicklung per Software vermitteln. Zwei dazu gedachte Programme sind jetzt neu auf dem Markt: Zum einen das von Sunflowers lokalisierte „A.D.A.M. – Eine Reise durch den Körper", zum anderen „glasklar: Der Mensch" von S.A.D. „A.D.A.M." möchte sich eindeutig vom Charme einer miefigen Bio-Rumpelkammer distanzieren. Da plaudert beispielsweise das permanent in Zwiegespräche verwickelte Sprecherpärchen krampfhaft ungeniert über seine Geschlechtsorgane, gleitet dabei aber so manches Mal ungewollt in die Lächerlichkeit ab. Andererseits könnt Ihr paradoxerweise bei der Installation eine sogenannte „Diskretionsfunktion" aktivieren, die die „kleinen Unterschiede" in allen Illustrationen schamhaft unter Feigenblättern versteckt. Wozu ein Anatomieprogramm, wenn bestimmte Bereiche verklemmt verborgen werden? Das vermittelte Wissen ist ohnehin so komplex, daß Kinder im Vorschulalter damit nichts anfangen können. „glasklar: Der Mensch" hat zwar schöne gerenderte Animationen, die Art und Weise, wie hier mit unprofessionell wirkender Sprachausgabe trockene Texte heruntergeleiert werden, könnte jedoch langweiliger nicht sein. Von der Bandbreite der angesprochenen Themen her bekommt Ihr bei „A.D.A.M." eindeutig mehr, auch Bedienung und grafische Präsentation sind insgesamt besser. Die Entscheidung für das eine und gegen das andere sollten Interessierte sich dennoch nicht zu leicht machen, immerhin kostet „glasklar: Der Mensch" mit rund 50 Mark die Hälfte seines Konkurrenten. *us*



A.D.A.M. - Eine Reise durch den Körper

CyberBoy

Verschiedene Wege führen zum Ziel, wenn Ihr 3D-Spiele auch wirklich plastisch erleben wollt: Nicht nur die immer noch sehr kostspieligen Datenhelme, auch die nach dem "Shutter"-Prinzip funktionierenden LCD-Brillen wie der "CyberBoy" des koreanischen Herstellers "Woobo Electronics", versuchen sich am Markt zu etablieren. Die ursprünglich für die Medizin entwickelte Technik trickst das menschliche Auge gekonnt aus: Im blitzschnellen Wechsel deckt die Brille entweder das linke oder das rechte Auge ab, während auf dem Monitor im gleichen Takt zwischen zwei räumlich leicht verschobenen Bildern umgeschaltet wird. Es entsteht der Eindruck echter Dreidimensionalität. Die dem "CyberBoy" beiliegenden, speziell umprogrammierten Spiele "Depth Dwellers" und "VR Slingshot" arbeiten sehr gut mit dem Gerät zusammen, nach kurzer Zeit nimmt man auch das leichte Flackern nicht mehr wahr. Schade nur, daß diese beiden Machwerke spielerisch und grafisch nicht viel taugen. Entsprechende Treiber sollen auch besseren Titeln wie "Descent" oder "Magic Carpet" eine Raumtiefe verleihen. Voraussetzung: Der Programmcode muß von vornherein auf die Berechnung stereoskopischer Bilder ausgelegt sein. Ist das nicht der Fall, wandelt die "CyberRay"-Steckkarte die Darstellung auf dem Bildschirm einfach automatisch um, die erzielte Wirkung ist jedoch längst nicht so beeindruckend. Der "CyberBoy" kostet in der Basisausstattung mit integriertem Kopfhörer knapp 200 Mark und ist demnächst in Filialen der Kaufhauskette Karstadt zu finden. *us*



Die LCD-Shutter-Brille „CyberBoy" verschafft für knapp 200 Mark plastischer wirkende 3D-Grafiken

Cyberboy
Hersteller
Woobo Electronics
Preis
ca. 200 Mark



Mit seinen sechs Freiheitsgraden bietet sich der „3DEE" vor allem für 3D an

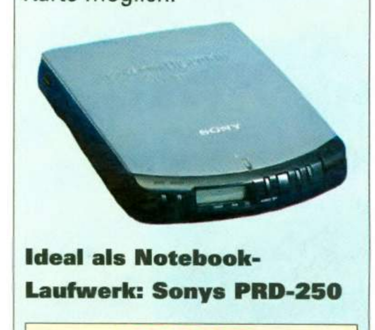
Competition Pro 3DEE

Er war über Jahre hinweg das Synonym für Robustheit, Präzision und Zuverlässigkeit - der "Competition PRO"-Joystick von Dynamics. Ein später Nachfahre mit dem Beinamen "3DEE" schickt sich jetzt an, die Welt der 3D-Spiele zu erobern. Er hat einen für Rechts- wie für Linkshänder geeigneten Griff, Cooliehat, vier Feuer- und ebensoviele Funktionstasten, Autofeuer und Throttle Control. Das eigentlich Besondere sind jedoch die sechs Freiheitsgrade des Sticks: Anders als der "Microsoft Sidewinder" kann der "3DEE" um die Vertikalachse gedreht, zusätzlich aber auch entlang dieser Achse nach oben bzw. unten bewegt werden. *us*

Competition Pro 3DEE
Hersteller
Dynamics
Preis
ca. 200 Mark

CD-ROM-Portable

Eines der kleinsten und leichtesten tragbaren CD-ROM-Laufwerke ist Sonys neues "PRD-250". Das Quadspeeddrive wiegt nur 291 g, hat eine mittlere Zugriffszeit von 250 ms und erreicht mit vier normalen Alkaline-Batterien eine maximale Laufzeit von zwei Stunden im CD-ROM-Betrieb. Als Audio-Discman kommt der "PRD-250" gar ganze zwölf Stunden ohne Kraftzellen-Wechsel aus und verfügt über „Digital Bass Boost". Der Anschluß an ein Notebook ist via SCSI-2-Schnittstelle und PCMCIA-Karte möglich.



Ideal als Notebook-Laufwerk: Sonys PRD-250

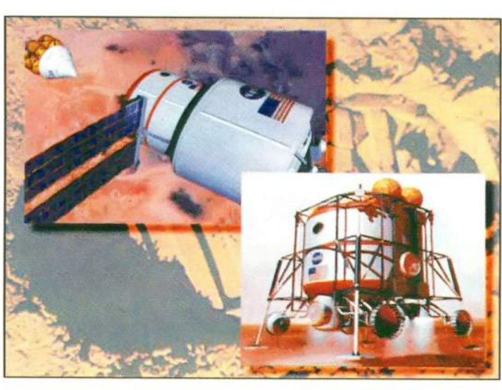
PRD-250
Hersteller
Sony
Preis
ca. 750 Mark

Discovery Channel

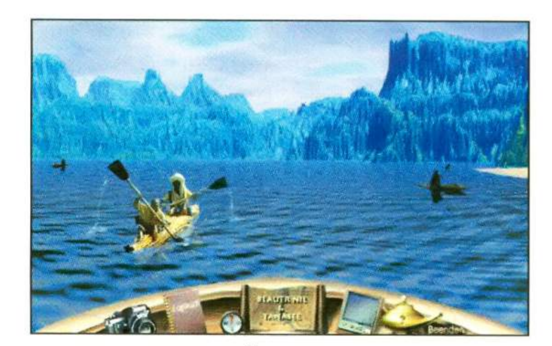
Der kanadische Sender „Discovery Channel" belegt eine etwas vernachlässigte Nische in der globalen Fernsehlandschaft: Er strahlt vornehmlich Dokumentarfilme aus, bezieht somit eindeutig Stellung gegen den seichten Unterhaltungsbrei der „Mainstream"-Kanäle. Nicht nur selbstlose Sorge um das Allgemeinwissen der Computeruser, sondern natürlich auch ein ausgeprägtes Interesse an deren Penunzen waren ausschlaggebend für die Gründung einer Multimedia-Sektion innerhalb der Company. Die ersten drei „Discovery Channel"-Edutainmenttitel stehen jetzt in den Buch- und PC-Läden. „Bei den Walen" entführt Euch ins Reich der riesigen



Bei den Walen



Flug der Voyager



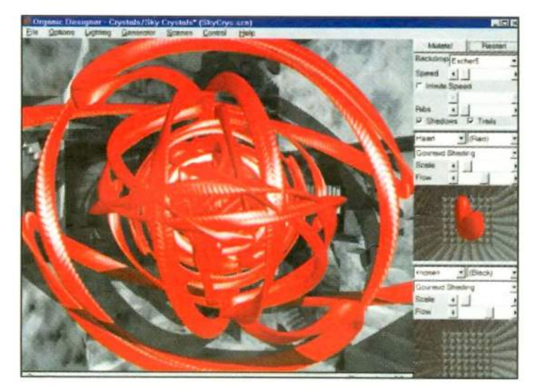
Auf dem Nil nach Ägypten

Unterwassersäuger. Welche Bedeutung haben ihre melodischen Gesänge? Wie steht es mit der Ernährung und dem Sozialverhalten der Wale? Was können wir tun, um die stark gefährdeten Populationsbestände zu schützen? Dies und vieles mehr versucht die CD-ROM u.a. in einem „interaktivem Interview", bei dem Ihr vorgefertigte Fragen an vier bekannte Walforscher stellen könnt, zu beantworten. Wer statt mit Biologie lieber mit Geographie seine Freizeit verbringt, wird ebenso bedient: In einem altertümlichen Segelboot gondelt Ihr „Auf dem Nil nach Ägypten". Während Ihr von einer der Nilquellen bis ins Mittelmeer Station für Station abklappert, schwatzt Eure Reisebegleiterin unermüdlich auf Euch ein, zeigt dies, erklärt jenes und stopft auch die letzte Bildungslücke über das Gebiet an den Ufern des Stromes. Der „Flug der Voyager" brachte der Menschheit neue Erkenntnisse über unser Sonnensystem. Das gleichnamige Programm bereitet nicht nur das Datenmaterial aus der Forschungssonde für den Laien auf, es informiert zudem über die aktuellen Projekte der Raumfahrt, beispielsweise den bemannten Flug zum Mars. Alle drei CD-ROMs sind samt Sprachausgabe eingedeutscht, enthalten 30 bis 50 Minuten Video und Hunderte von digitalisierten Fotos. *us*

Auf dem Nil nach Ägypten, Flug der Voyager, Bei den Walen
Genre
Edutainment
Hersteller
Egmont Interactive
Preis
ca. 90 Mark

Organic Art

Raver hergehört! Grafik-Guru William Latham und Partner Mark Atkinson mutieren jetzt auch durch heimische PC-Motherboards. Beide Künstler haben zum Beispiel die Cover-Artwork für die aktuelle Scheibe der Dancefloorkönige „The Shamen" designt. Mit "Organic Art" habt Ihr die Möglichkeit, Lathams surreale Techno-Mutationen am Bildschirm auszukosten und dürft Euch gar einen eigenenen Screensaver basteln. Dazu wählt Ihr im „Organic Generator" passende Optionen. Hintergründe, 3D-Objekte und Texturen für Euer Projekt gibt´s zuhauf, ebenso wie verschiede Mutationsalgorithmen. Wer auf endlos komplizierte genetische Variationen einzelner Sprites steht und die Kunst von Latham mag, muß sich "Organic Art" sicherlich zulegen. Wem dies alles zu bezugslos ist und wer seine Zeit nicht gern mit psychedelischer Kunst verbringt, der wird durch Screensaver plus Generator eher ermüden. Da alle Mutationen in Echtzeit generiert und dargestellt werden, sollte ein fixer Rechner (schneller Pentium) für die zahlreichen Gouraud-geshadeten Objekte samt animierten Textures und Schatten allerdings unbedingt neben der Techno-Platten-Sammlung stehen, es sei denn, Ihr seid Anhänger von 10 bpm-Tracks. *kn*



„Organic Art" zaubert in Windeseile verschlungene Ornamente auf den Screen

Organic Art
Hersteller
Warner Interactive
Preis
ca. 70 Mark

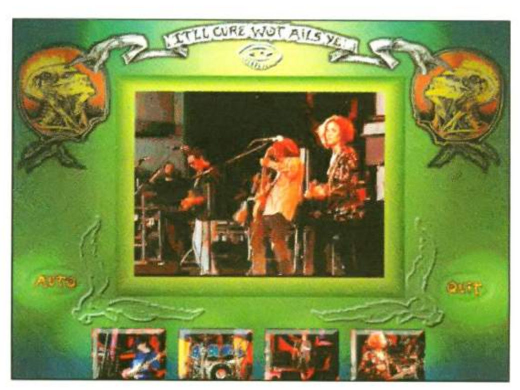
Warcraft 2 auf dem Siegeszug

In Cannes, wo sich sonst Stars und Starlets ein Stelldichein geben, versammelte sich kürzlich die europäische Software-Elite, um die Besten der Besten des Jahrgangs 1996 zu küren. Das Feld der Finalisten, die um den "Ziff-Davis Europe Software Excellence Award" in der Kategorie Spiele stritten, war hochkarätig: "TFX:EF2000" und "Worms" von Ocean waren ebenso nominiert wie Blizzards "Warcraft 2". Letztendlich entschied sich die aus Rezensenten der Ziff-Davis-Magazine zusammengesetzte Jury für das allein im europäischen Raum 300000mal verkaufte Echtzeit-Strategical "Warcraft 2". Sichtlich begeistert nahm Florian Müller, Geschäftsführer des deutschen Blizzard-Partners SWM GmbH, die begehrte Auszeichnung entgegen. *us*

All Access - Horde Festival

All Access - The Horde Festival
Genre
Musik-Multimedia
Hersteller
Philips
Preis
ca. 120 Mark

Der Elektronik-Gigant Philips hat sich inzwischen einen guten Ruf erarbeitet, was musikorientierte Multimedia-CD-ROMs angeht. Mit "Sting – All this time" kamen Fans in den Genuß eines erstklassig produzierten Konglomerats aus Videos, Illustrationen, Anekdoten und natürlich sehr viel eingängigem Sound. Der Nachfolger scheitert schon aufgrund der Thematik: Das US-Rockfestival "The Horde" dürfte hierzulande nur den wenigsten ein Begriff sein. Sheryl Crow ist die wohl prominenteste Künstlerin des LineUps, die anderen drei gefeatureten Bands "Blues Traveler", die "Dave Matthews Band" sowie Bob Marleys Sprößling Ziggy und seine "Melody Makers" sind stilistisch weit vom deutschen Massengeschmack entfernt. Als wenn dieses Manko noch nicht genug wäre, kommt noch verschärfend eine unauffällige Aufmachung hinzu: Die Livevideos, Interviews und eine Jukebox mit Songs vergangener Horde-Festivals sind in das als triste Rendergrafik umgesetzte Konzertgelände eingebaut. Wenigstens sind auch reine Audio-Tracks auf der Doppel-CD, so daß Ihr nicht genötigt seid, die nervige Multimedia-Verpackung über Euch ergehen zu lassen. *us*



Sheryl Crow macht bei ihrer Live-Performance von „Can't Cry Anymore" einen äußerst angeödeten Eindruck

Martini Racing



Ihr klettert in das Cockpit eines der Martini-Alfas

Daß Werbeaktionen nicht immer als lästig empfunden werden müssen, belegt diesen Monat der Spirituosenhersteller Martini. Anläßlich des 25jährigen Jubiläums als Sponsor im Autorennsport erscheint eine „Martini Racing"-CD-ROM, die neben einer Multimedia-Dokumentation über das Engagement der Firma auch eine abgespeckte Variante des Graffiti-Rennknüllers „Bleifuß" enthält. Auf den drei Originalkursen „Lindburg", „Sunbeach Hill" und „Palm Town" tummeln sich jetzt die vom ITC-Martini Racing Team gefahrenen Alfa Romeos, auch der Netzwerkmodus wurde übernommen. Nur knapp 30 Mark kostet dieses „Bleifuß light" und ist so ein tolles Schnäppchen für den Hobbyraser, der gewillt ist, seinem Sparschwein zuliebe auf ein paar Features zu verzichten. Bestellen könnt Ihr die CD-ROM unter Tel. 0180/5151651. *us*

Martini Racing
Genre
Rennspiel Dokumentation
Hersteller
Martini/Virgin Warner
Preis
ca. 30 Mark

VERMISCHTES

• Regelmäßige Abstürze auf 8 MByte-Maschinen beim **"F1 Manager ´96"** von Software 2000 behebt ein Patch, der auf der aktuellen PP-CD-ROM ist.

• Angeblich wird es zum Jahreswechsel eine **"Wing Commander"**-TV-Zeichentrickserie geben. Ob Chris Roberts, der Origin ja kürzlich den Rücken kehrte, um in Hollywood noch reicher und berühmter zu werden, seine Finger im Spiel hat, ist nicht bekannt.

• Nicht Interactive Magic, sondern Digital Integration wird vom Distributor **Novitas** in Deutschland vertrieben. Wir bitten, den Fehler zu entschuldigen.

• Rauchende Adventurer-Köpfe verursachte das ultraharte **„Ripper"** schon in unserem Test. Gametek hat ein Einsehen und legt der Packung ein Hintbook bei, um ernsteren Verletzungen vorzubeugen.

• Schon eine halbe Ewigkeit in der Mache ist Gameteks **"Battlecruiser 3000AD"**. Das Spiel ist jetzt zwar fertig, erscheint aus Gründen der Marketingstrategie jedoch erst im Herbst, wenn das Sommerloch überwunden ist.

• **"Battleground Ardennes"** von TalonSoft heißt in der deutschen Version "Die große Schlacht in den Ardennen" und lehnt sich an die amerikanische "Deluxe"-Edition mit verbesserter Grafik an. Für 100 Mark erklimmt Ihr den Hexfeldherrenhügel.

• Microsoft baut sein Spieleperipherie-Angebot aus: Der „Sidewinder"-Joystick bekommt demnächst Gesellschaft durch ein neuentwickeltes **Gamepad**.

• Diesen Monat neu in der **Clue-Book**-Reihe des NBG-Verlages: "Warcraft 2" (ISBN 3-929247-82-8) und "Gabriel Knight 2" (ISBN 3-929247-80-1) für je 14,80 DM.

• Da Sierra mit seiner feuchtfröhlichen Angelsimulation **„Trophy Bass"** wohl noch nicht genug Fische an Land gezogen hat, ist auch schon Teil Zwo inkl. Internet-Mehrspieleroption und fünf neuen Seen im Anmarsch. Im September darf die Rute ausgeworfen werden.

• Ab sofort sind sowohl **„Rebel Assault 2"** und **„The Dig"** von LucasArts als auch das Adventure **„Zork Nemesis"** von Activision zum Standardpreis von ca. 100 Mark als deutsch synchronisierte Fassung im Handel.

• Die **„European Championship Edition"** von „Sensible World of Soccer" lädt zum Nachspielen der jüngst beendeten Fußball-Europameisterschaft ein und bringt die internationale Team-Datenbank auf den ´96er Stand. Zudem wurde der Managerpart leicht überarbeitet. Preis: ca. 100 Mark.

• **„Gender Wars"** von SCI (Test PP06/96) wird nicht offiziell in Deutschland erscheinen. Der Grund: Bei der Lokalisation entdeckte Funsoft menschenverachtende Tendenzen im Spiel.



SILENT THUNDER ist ...

...kein neues Deo!

Entdecken Sie die grenzenlose Action! In unseren Shops abholbereit!

The Dig	DDD	77,90DM
Theme Park	DDE	31,90DM
This means War !	DDD	71,90DM
Thunderhawk 2	DDE	75,90DM
Tie Fighter	DDD	in Vorb.*
Tilt	DEE	51,90DM
Time Commando	DDD	in Vorb.*
Touché	DDE	67,90DM
Ultima 7 Comp.	DEX	31,90DM
Ultima Under. 1+2	DEX	31,90DM
Urban Runner	DDD	85,90DM*
US Navy Fighters	DDE	31,90DM
Vollgas	DDD	55,90DM
Warcraft 2	DDD	79,90DM
Wing Commander 3	DDD	35,90DM
Wing Commander 4	DDD	81,90DM
Worms	DDD	65,90DM
-Reinforcement	DDD	37,90DM
X-Wing Collection	DDT	41,90DM
Z	DDD	75,90DM*
Zork: Nemesis	DDD	83,90DM*

GRAVIS

Analog	33,90DM
Analog Pro	55,90DM
Eliminator Gamecard	41,90DM
Firebird	119,90DM
Gamepad	37,90DM
Grip	59,90DM
Grip+NHL	181,90DM
Multiport	in Vorb.*
Phoenix	171,90DM
Thunderbird	91,90DM

LOGITECH

Thunderpad	33,90DM
Wingman	63,90DM
Wingman Bundle	73,90DM
Wingman Extreme	87,90DM
Wingman Light	45,90DM

THRUSTMASTER

ACM Gamecard	59,90DM
FCS Flight 2	115,90DM
FLCS F-16 Flight	237,90DM
Formula T 2	237,90DM
PFCS Flight Pro	213,90DM
Pro Play Golf	1089,90DM
RCS Paddles	213,90DM
TQS F-16 Weapon Cont.	259,90DM
WCS Mark 2	187,90DM
Wizzard Pinball Control	67,90DM
XL Action Control	59,90DM

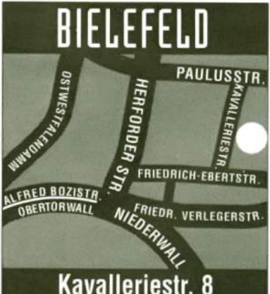
CD-ROM

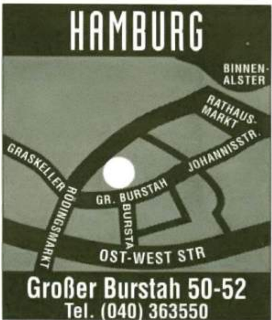
3D Ultra Pinball	DEX	65,90DM
Abuse	DDX	67,90DM
Aces of the Deep	DDD	85,90DM
Across the Rhine	DDD	39,90DM
Afterlife	DDD	83,90DM*
Afterlife	DEE	75,90DM*
AH 64 Longbow	DDD	87,90DM
Air Havoc Contr.	DDE	29,90DM
Albion	DDD	33,90DM
Alone in the D. Tril.	DDD	67,90DM
Alone in the Dark	DDD	29,90DM
Anvil of Dawn	DDD	75,90DM
Ascendancy	DDD	55,90DM
ATF US	DDD	81,90DM
Bad Mojo	DDD	73,90DM
Battle Cr. 3000 AD	DDD	63,90DM*
Battle Isle 3	DDD	71,90DM
Battle Team 1 Cl.	DDX	23,90DM
Battle Team 2 Cl.	DDX	33,90DM
Biing	DDD	63,90DM
Bioforge	DDD	31,90DM
Bleifuss	DDE	51,90DM
Caesar II	DDD	79,90DM
Chewy	DDD	33,90DM
Civilization 2	DDD	79,90DM
CivNet	DDX	51,90DM
Comanche vs. Ww.	DDD	77,90DM
Command: A. of D.	DDD	79,90DM
Command & Conq.	DDD	81,90DM
-plus Mission-CD	DDD	99,90DM
-Mission CD	DDD	31,90DM
Command & Conq.	EEE	81,90DM
Command & C. II	DDD	89,90DM*
Command & C. II	EEE	89,90DM*
Command & C. III	DDD	in Vorb.*
Command & C. III	EEE	in Vorb.*
Conquerer	DDE	79,90DM
Conquest of N. W.	DDD	79,90DM
Creature Shock	DDD	25,90DM
Crusader	DDD	69,90DM
Cyberia	DDD	39,90DM
Cyberia 2	DDD	75,90DM
Cybermage	DDD	69,90DM
Daedalus Enc.	DDD	29,90DM
Daggerfall	DDD	81,90DM*
Das schw. Auge 3	DDD	in Vorb.*
Descent	DEX	39,90DM
-Levels of the Wolrd	DEX	27,90DM
Descent 2	DEE	79,90DM
-Missionbuilder	DEE	37,90DM*
Der Druidenzirkel	DDD	61,90DM
Diablo	DDD	in Vorb.*
Die Fugger 2	DDD	79,90DM
Die Hard Trilogy	DEE	in Vorb.*
Die Siedler	DDX	33,90DM
Die Siedler 2	DDD	71,90DM
Duke Nukem 3D	DEE	77,90DM
-Limited Edition	DEE	95,90DM
Dune 2	DDD	31,90DM
Dungeon Keeper	DDD	81,90DM*
Earth Siege II	DDD	in Vorb.*
Earth Worm Jim	DDD	65,90DM
Elisabeth I	DDD	91,90DM
F-1 Manager	DDD	73,90DM
Fable	???	in Vorb.*
Fade to Black	DDD	33,90DM
Fantasy General	DDD	71,90DM*
Fast Attack	DDD	65,90DM
FIFA Soccer `96	DDD	57,90DM
FIFA Soccer `95	DDE	31,90DM
Flight Unlimited	DDX	53,90DM
Formula I G. Prix 2	DDD	99,90DM*
Formula I Grand P.	DEX	39,90DM
FX Fighter Lim. Ed.	DEE	35,90DM
Gabriel Knight II	DDD	65,90DM
Gender Wars	DDD	73,90DM*
Gene Machine	???	59,90DM*
Gene Wars	DDD	81,90DM*
Grand Prix Man.	DDD	51,90DM
Hardline	???	in Vorb.*
Hi-Octane	DDX	27,90DM
History Line	DDX	29,90DM
Hollywood Pict.	DDX	33,90DM
Indy Car II	DEE	75,90DM
Indy Car Racing	DEE	25,90DM
Jagged Alliance	DDD	35,90DM
Kaiser Deluxe	DDX	61,90DM
Kingdom of Magic	DDD	73,90DM
Kings Quest 7	DDD	37,90DM
Knights of Xentar	DDD	29,90DM
Lands of Lore	DDT	35,90DM
Lands of Lore 2	DDD	in Vorb.*
Legend of Kyr. 2	DDE	35,90DM
Legend of Kyr. 3	DDE	25,90DM
Lemmings Win.	DEX	29,90DM
Lighthouse	DDD	in Vorb.*
Little Big Advent.	DDD	31,90DM
Little Big Advent. 2	DDD	in Vorb.*
Mad TV 2	DDD	71,90DM*
Made in Germany	DDD	39,90DM
Magic Carpet II	DDE	45,90DM
Magic Carpet Plus	DDE	31,90DM
Magic t. Gathering	DDD	85,90DM*
Maniac Mansion 2	DDD	35,90DM
Manic Karts	DEX	35,90DM
Master of Antares	DDD	85,90DM*
Mechwarrior II	DDD	79,90DM
-Mercenaries*	???	in Vorb.*
-Mission CD	DDD	41,90DM
-Netzwerk-Zusatz	EEE	in Vorb.*
-Special Edition	DDD	79,90DM
-WIN95	DDD	79,90DM
MegaPak 3	DTT	79,90DM
MegaPak 4	DTT	81,90DM
MegaPak 5	DTT	81,90DM
Monopoly	DDD	59,90DM
Myst	DDD	65,90DM
Nascar Racing	DEE	29,90DM
NBA Live `96	DDD	81,90DM
Need for Speed	DDD	81,90DM
-Special Edition	DDD	in Vorb.*
NHL Hockey `95	DEE	31,90DM
NHL Hockey `96	DDD	81,90DM
Panzer General	DEE	29,90DM
Panzer General 2	DEE	69,90DM
Pax Imperia II	DDD	in Vorb.*
Pax Imperia II	EEE	in Vorb.*
PC Games Cheat	DDX	29,90DM
PGA European T.	DEE	81,90DM
PGA Tour Golf `96	DEE	81,90DM
Phantasmagoria	DDD	85,90DM
Pirates Gold	DDX	39,90DM
Police Quest SWAT	DEE	71,90DM
Rayman	DDX	63,90DM
Rebel Assault	DDT	35,90DM
Rebel Assault 2	DDD	85,90DM
Riddle of Master Lu	DDD	75,90DM
Ripper	DDD	79,90DM
Rise and Rules	DDD	79,90DM*
Sam & Max	DDD	35,90DM
Schleichfahrt	DDD	85,90DM*
Shadow of the C.	DDX	29,90DM
Shannara	DDD	75,90DM
Shellshock	DDD	75,90DM
Silent Hunter	DDD	69,90DM
Silent Thunder	DDD	85,90DM*
Silent Thunder	DEE	79,90DM
Sim City 2000 Coll.	DDX	91,90DM
Simon the Sorcerer	DDD	31,90DM
Simon the Sorc. 2	DDD	65,90DM
-WIN95	DDD	79,90DM
-Expansion CD	DDD	31,90DM
S.T.O.R.M.	DDD	81,90DM*
Simulation Comp.	DTE	43,90DM
Sports Compilation	DTT	45,90DM
Star Trek 25th A.	DDE	29,90DM
Star Trek Deep Sp.	DEE	67,90DM
Star Trek Final U.	DDE	71,90DM
Star Trek Judg. R.	DDD	29,90DM
Star Trek Klingon	EEE	67,90DM*
Steel Panthers	DDX	69,90DM
Stonekeep	DDD	59,90DM
Strategy Compilat.	DDT	43,90DM
Syndicate II	DDD	81,90DM*
Syndicate Plus	DDX	31,90DM
System Shock	DDD	31,90DM
Temptation	DTT	33,90DM
Terra Nova	DDD	75,90DM*
TFX EF2000	DDD	85,90DM
The Darkening	DDD	in Vorb.*

BERLIN
Kantstraße, Bahnhof Zoolog. Garten, Ku-Damm, Uhland straße, Joachimstaler Str.
Uhlandstraße 181-183
Tel. (030) 88682264

BREMEN
HBF, Beim Handelsm., Bahnhofspl., Hochstr. Breitenweg, Hochstr. Rembertring, Stadtgraben, Am Wall
Bahnhofsplatz 9
Tel. (0421) 1692978

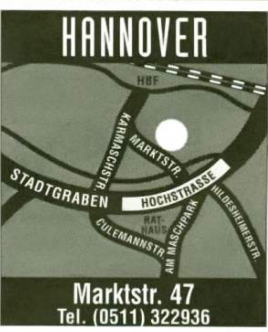
HILDESHEIM
HBF, Janssen Str., Hannoversche, Bernwardstr., Bahnhofsallee, Kaiserstrasse
Bernwardstr. 7A
Tel. (05121) 515519













Ihre Stadt nicht dabei? Dann rufen Sie unseren Bringdienst an: siehe unten

SOFTSALE®

Lau und Zielke OHG

Versand: 31582 Nienburg, Schlossplatz 19

Tel. (05021) 910 416

Fax: (05021) 910 403 + 910 404

Produktinfo

Ausführung der Anleitung	Bildschirm-text	Sprach-ausgabe
D	E	E
D=Deutsch E=Englisch ?=Unbekannt (nix wissen)	D=Deutsch E=Englisch T=Teilweise ?=Unbekannt	D=Deutsch E=Englisch T=Teilweise X=Keine ?=Unbekannt

Preis*= zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM Nachnahme: 9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.
Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Schadenersatz verlangen. Kein Auslandsversand – keine indizierten Spiele!

Power Play



Den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 08/96 gibt Euch diese Doppelseite. Wer noch mehr über die Demos auf CD wissen will, blättert einfach mal um.

Spiele-Updates

Wie jeden Monat gibt's auch auf der aktuellen CD die allerneuesten Patches. Unter anderem: F1 Manager 96, Warcraft 2 v1.2 (deutsch), Terminator: Future Shock v1.3 (deutsch), Silent Hunter v1.01,...

Videos

Endlich wieder Videos! Auf dieser CD wartet für Euch ein Richard-Garriott-Video, in dem er exklusive Bilder aus Ultima IX präsentiert und einiges erzählt. Des weiteren gibt's E3-Impressionen, einen "Hardline"-Trailer von Cryo und ein kleines aber feines "Z"-Video

Demos

Spielbare Demos:	Größe*
• Afterlife[2] LucasArts' Seelen.Sim-City	0 MB
• Jane's A.T.F. EAs Zukunftsflieger zum Anspielen	8 MB
• Bud Tucker in Double T. Ein klassisches Adventure von Merit	0 MB
• Daley T. Decathlon[2] Die Olympiade von Interactive Magic	25 MB
• DSA 3: Schatt. ü. Riva No. 3 des Kultrollenspiels von Attic	33 MB
• MegaRace 2 3D-Rennerei von Cryo, besser als Teil 1	18 MB
• Ultimate Mix[2] Das Funk-Adventure zum anspielen	40 MB
• Total Mania[1] Domarks Isometrie-Ballerei	8 MB
• Shattered Steel Interplays "Mechwarrior 2"-Konkurrent	30 MB
• Virtua Fighter PC[2] Der 3D Prügler von SEGA	12 MB
• World Rally Fever Team 17's simple Rennerei	3 MB

Selfrun-Demos:	Größe*
• More Larry Pop Ups[1] Larry poppt nun mit neuen Sprüchen up (was'n Schwachsinn...)	1 MB

*bezeichnet nicht die Demo-Größe, sondern den belegten Platz bei Installation auf Festplatte!
[1] läuft unter Windows 3.1 und Windows 95.
[2] läuft nur unter Windows 95.



Das Windows Menü

Das DOS Menü

Bilder

Bilder zu Previews:	Stück
• Novalogic Special	10

Bilder zu Tests:	Stück
• Return of Arcade	4
• CyberStorm	20
• Space Dude	12
• Elisabeth I.	8
• Euro Soccer '96	12
• Fire Fight	8
• Normality	12
• Offensive	10
• Pray for Death	18
• Shellshock	13
• Strife	17
• Urban Runner	6

Verzeichnisbaum der CD

- **HAUPTMENÜ WIN**
  - Windows Demos
  - Online
  - Tools
  - Info zur CD
  - Videos
  - Lesereinsendungen zum E3 Wettbew.
- **HAUPTMENÜ DOS**
  - Hilfe zur CD
  - Demos für MS-DOS
  - HexEditor PSEdit
  - Leseraktiv-Einsendungen für MS-DOS
  - Bilder aus dem Heft
  - Patches

Leseraktiv

Hier verewigen wir jegliche von Lesern eingesandte Software: Dieses Mal vier Einsendungen für MS-DOS. Mit dabei das schöne Shareware-Adventure "Escape from Delirium" und die äußerst abgefahrene, aber empfehlenswerte Lyrik-Sammlung "Das große Gruseln".



So könnt Ihr nachbestellen

Wenn hier keine CD draufpappt, dann habt Ihr nur die Spar-Ausgabe der Power Play erwischt. Aber keine Panik, zum Glück haben wir noch ein paar CDs zum Nachbestellen auf Lager. Einfach nach der beigehefteten Bestellkarte grabschen, ausfüllen, und ab die Post

Die einzelne CD kostet Euch lediglich die Differenz zur CD-Ausgabe – also 6,30 Mark (plus 3 Mark für Porto und Verpackung). Die ewig versprochene CD-Sammelbox gibt es mittlerweile auch: Für Abonnenten als kostenloses Geschenk. Reicht für die CDs von zwei Jahren.



So müßt Ihr installieren

Um überhaupt etwas mit der CD anfangen zu können, braucht Ihr mindestens einen 486/DX2 mit 8 MByte RAM, VGA-Grafikkarte (640x480), Festplatte sowie ein 2x-Speed-CD-ROM-Laufwerk. Die CD läuft zwar auch ohne Soundkarte, das ist jedoch nicht im Sinne des Erfinders. Wir bieten Euch eine Oberfläche sowohl für DOS als auch für Windows mit unterschiedlichem Inhalt! Um den Speicher zu optimieren, solltet Ihr für das Windows-Menü Windows im oberen Speicherbereich installieren. Windows niemals aus einer DOS-Shell wie dem Norton-Commander starten! **Windows:** Für das Windows-Menü vom CD-Laufwerk aus (z. B. **D:**) die Datei **ppwin.exe** starten, die Ihr im RootVerzeichnis der CD findet (z.B. **D:\PPWIN.EXE**). Windows-95-Benutzer erfreuen sich am Autostart!

DOS: Die Hälfte der Demos läuft nur unter DOS. Darum haben wir für Euch auch ein MS-DOS-Menüsystem geschrieben. Um dieses zu starten, wechselt am DOS-Prompt in den Root Eures CD-Laufwerks (z. B. **D:**) und tippt ganz banal **START** ein. Die **PPDOS.EXE** braucht Ihr nicht mehr selbst nach **C:** zu kopieren. Unsere Batch-Datei erledigt dies und löscht die Datei anschließend wieder von der Festplatte. (Wieviel Speicher auf Eurer Festplatte übrig sein muß, haben wir neben den Demo-Namen vermerkt (im Menü linke Seite!)

Windows 95: Wer unter Windows 95 arbeitet, bekommt diesen Monat die meisten DOS-Demos NICHT ohne weiteres zum Laufen. Ihr solltet Sie immer unter DOS starten – mit gedrückter F8-Taste beim Booten Win95 ausschalten, oder Win95-Beenden mit der Option "MS-DOS-Modus starten". Wir überprüfen jede CD auf Funktionstüchtigkeit und Virenfreiheit. Bei Problemen lest bitte in der **HILFE.TXT** im Root der CD nach (z.B. "EDIT D:\hilfe.txt" eingeben). Sollte Eure CD physisch defekt sein, schickt sie bitte mit einem kurzen Brief einfach an die Redaktion (Adresse im Impressum). Wir senden Euch dann eine neue CD.

Alle Demos

WINDOWS DEMOS



Afterlife

"Afterlife" scheint eine Homage LucasArts an "Populous" und "Sim City" zu sein. Ihr könnt schon mal in die göttliche Rolle des Allmächtigen schlüpfen und ein Level lang den Befehl über Himmel, Hölle und allerlei Seelen übernehmen. Im Verzeichnis /demos/alfdemo findet Ihr ein *äußerst* nützliches Tutorial.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	0 MByte
Sonstiges	Windows95, DirectX



Ultimate Mix

Diese witzige Mischung aus Musikspaß und Comic-Adventure stammt von der Münchner Firma Target. Ihr steuert Funky-Boy Moses Viders durch das verkommene Nuke-Town auf der Suche nach dem ultimativen Funk-Mix. Gegenspieler ist mal wieder ein Fiesling, der Musik doof findet, besonders Eure...

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	40 MByte
Sonstiges	Windows95, DirectX

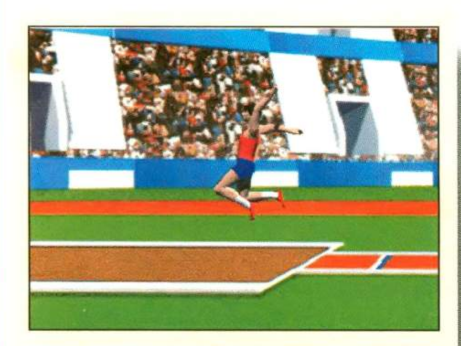


Total Mania

Domarks isometrischer Shooter (Test in dieser Ausgabe) darf ebenfalls angespielt werden. Dabei wartet ein Solo-Player-Level und die Schnupperversion des Multi-Player-Modes auf Euch. "Total Mania" kann sowohl unter Windows 3.1 als auch unter Windows 95 (plus DirectX) gespielt werden.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	8 MByte
Sonstiges	Win3.1 oder Windows95 plus DirectX



Decathlon

"Daley Thompsons Decathlon" hat leider nur noch rudimentär etwas mit dem Klassiker "Decathlon" zu tun. Gerenderte Athleten kämpfen in dieser Demo in zwei Disziplinen (Weitsprung, Kugelstoßen) lediglich via Knopfdruck um die Goldmedaille. Nett: Ihr könnt Euren Sportler nach belieben formen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	25 MByte
Sonstiges	Windows95, DirectX



Virtua Fighter

Nach Konsole und Automat gibt´s Segas Prügler "Virtua Fighter" nun auch für PCs (Test in dieser Ausgabe). Mit zwei Fightern läßt sich in dieser Version auf alle Fälle probekloppen. Wer auf 3D-Prügler steht und immer noch keine Konsole gekauft hat, muß sich diese Demo unbedingt reinziehen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	8 MByte
Festplatte	12 MByte
Sonstiges	Windows95, DirectX



More Larry

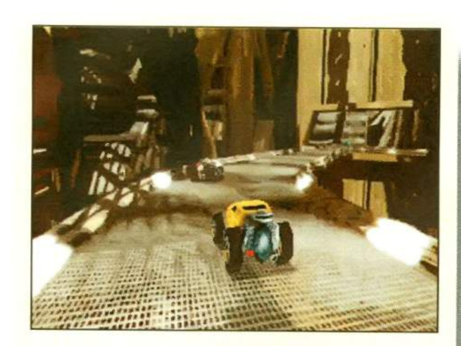
Nerven Euch die dummen Sprüche von Larry langsam? Möchtet Ihr mehr dumme Sprüche? Noch gemeiner, noch anzüglicher, noch blöder? Dann schnappt Euch unser Zusatz-File mit etlichen neuen Samples. Vorraussetzung ist natürlich das "Larry Pop Up Utility" von unserer Power Play CD 7/96.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX 33
RAM	4 MByte
Festplatte	2 MByte
Sonstiges	Windows, Larry Pop Up Utility

unserer CD

DOS DEMOS



MegaRace 2

Man sollte es kaum glauben, aber Cryo hat es trotz des schlimmen Vorgängers tatsächlich geschafft "Megarace 2" zu einem ganz gut spielbaren Renner zu machen. Die tibetanische Rennstrecke läßt sich in unserem Demo schon mal antesten und macht vor allem optisch einen guten Eindruck.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	18 MByte
Sonstiges	flottes CD-Laufwerk



World Rally F.

Team 17 "World Rally Fever" (Test in dieser Ausgabe) ist ein kleines, nettes Rennspiel mit seltsamer Steuerung, aber recht gutem Spaßfaktor. Die teils witzige Grafik und ein paar Extras bringen zusätzliches Vergnügen. In unserem Demo könnt Ihr einige Strecken schon mal probefahren.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX 33
RAM	8 MByte
Festplatte	3 MByte
Sonstiges	–



Bud Tucker...

...in Double Trouble" nennt sich Merits neuestes Adventure. In Deutschland vom NBG Verlag vertrieben, handelt es sich dabei um eine witzige Rätselei im herkömmlichen Adventure Stil. Gut geklaut sind die anklickbaren Verben. Auf unserer Scheibe ist eine spielbare wie auch eine selbstablaufendes Demo.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX 33
RAM	8 MByte
Festplatte	0,1 MByte
Sonstiges	–



Shattered St.

Interplays "Shattered Steel", ehemals "Metal Hive", ist eine sehr schöne Mischung aus "Mechwarrior 2" und purer Ballerei. In dieser "Shareware"-Version könnt Ihr mit Eurem Mech schon mal ein paar Planeten befreien und mit Laser und Rakete den Feind das Fürchten lehren.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	30 MByte
Sonstiges	SVGA



Jane´s A.T.F.

Relativ spät ist die "Advanced Tactical Fighters"-Demo von Electronic Arts eingetroffen. Wer sich das Spiel noch nicht gekauft hat, kann hier rasch nochmal die Flugqualitäten vortesten. Zwar könnt Ihr nur eine Mission spielen, die Euch aber schon mal einen sehr guten Eindruck vermittelt.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	386 DX2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	8 MByte
Sonstiges	SVGA



DSA 3

Attics "Das schwarze Auge 3: Schatten über Riva" ist fast fertig. Diese Demo ist bereits spielbar. Optisch fast identisch zum zweiten DSA soll "Schatten über Riva" mit ausgeklügelter Story, verbessertem Gameplay und vor allem gerenderten Sequenzen überzeugen. Rollenspielt doch schon mal ein wenig.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	33 MByte
Sonstiges	–

PC-Games

PC-Games	CD
Abuse (dt.)	69,99
Addams Family Pinball *	79,99
Afterlife *	74,99
AH-64D Longbow (dt.)	**89,99**
Airbus 2 (Win95, dt.) *	79,99
Alien Trilogy *	89,99
Alone in the Dark Trilogy (dt.)	69,99
Ancient Empires (dt.) *	79,99
Anvil of Dawn (dt.)	79,99
Arcade Amerika (dt.) AKTION!	49,99
Ascendancy (dt.)	59,99
A.T.F. (dt.)	89,99
Atripolis 2097 (dt.) *	69,99
Azrael's Tears (dt.) *	79,99
Bad Mojo (dt.)	69,99
Baldies (dt.) *	69,99
Baphomets Fluch (dt.) *	79,99
Battle Arena Toshinden (dt.) *	**69,99**
Battle Cruiser 3000 AD (dt.) *	69,99
Battle Isle 3 (dt.)	79,95
Battle Race *	69,99
Bazooka Sue *	89,99
Bermuda Syndrome (dt.)	79,99
Biing! (dt.)	69,99
Bleifuß – Screamer	59,99
Blown Away (dt.)	89,99
Caesar 2 (dt.)	79,99
Chaos Overlords (Win95, dt.) *	79,99
Chessmaster 4000 Turbo (Win 95) *	79,99
Chronicles of the Sword (dt.) *	79,99
Civil War General (dt.) *	79,99
Civilization 2 (dt.)	79,99
Comm.& Conquer 1 (dt.)	69,99
Comm.& Conquer 1 (SVGA, dt.) *	**99,99**
Comm.& Conquer 2 (dt.) *	99,99
Comm.& Conquer Mission Disk (dt.)	29,99
Colony Wars	89,99
Congo	79,99
Conquest of the New World (dt.)	79,99
Corpse Killer *	79,99
Cyberia 2 (dt.)	89,99
Cyber Judas *	79,99
Cybermage – Darklight Aw. (dt.)	89,99
Cyberstorm (dt.) *	79,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	99,99
Deadline *	39,99
Deadly Skies *	79,99
Death Gate *	79,99
Deathkeep AD&D *	79,99
Der Planer 2 (dt.) *	79,99
Descent 2 incl. limit. 3D-Mauspad	79,99
Destruction Derby	99,95
Diablo (dt.) *	79,99
Die gr. Schlacht in den Ardennen *	69,99
Die Fugger 2 (dt.)	79,99
Die Schlümpfe (dt.)	69,99
Die Siedler 2 (dt.)	69,99
Discworld (dt.)	89,95
Duke Nukem 3D	79,99
Dungeon Keeper (dt.) *	**79,99**
Earthsiege 2: Skyforce	79,99
Earthworm Jim 2 incl. 1 (dt.)	69,99
Ecco the Dolphin	59,99
Elisabeth I. (dt.)	89,99
Euro '96 England (dt.)	69,99
F1 Manager '96 (dt.)	79,99
Fantasy General	69,99
Fast Attack (dt.)	69,99
FIFA Soccer '96 (dt.)	89,99

PC-Games

PC-Games	CD
Firefight *	59,99
Flight	49,99
Flight Unlimited (dt.)	59,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.) *	99,99
Fritz 4 (Schach)	139,99
FS Flugsimulator 5.1 (dt.)	119,95
FS Scenery Europe 2	69,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99
Gearheads (dt.) *	**49,99**
Gender Wars (dt.) *	79,99
Gene Wars (dt.) *	89,99
Grand Prix Manager (dt.)	89,99
Hardline *	69,99
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99
Heart of Darkness *	99,99
Hexagon Kartell (dt.) *	99,99
Hugo	69,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Kingdom of Magic (dt.)	79,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	99,99
Lighthouse (dt.) *	89,99
Lost Eden (dt.)	79,95
Mad TV 2 (dt.) *	79,99
Mag! (dt.)	79,99
Magic the Gathering *	89,99
Manic Karts	39,99
Master of Orion 2 (dt.) *	**89,99**
Maximum Surge *	79,99
Maxx (dt.) *	79,99
Mechwarrior 2 Limited Edition (dt.)	79,99
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99
Monopoly	69,99
Moto X *	79,99
Myst (dt.)	69,95
NBA Live 96	89,99
Need for Speed Special Ed.(dt.)	89,95
NHL Hockey '96	89,95
Normality Inc. (dt.)	79,99
Offensive (dt.)	79,99
Olympic Games *	**69,99**
Olympic Soccer *	69,99
Orion Burger *	69,99
Panzer General 2 – Allied General	69,99
Per.Oxyd PC 3,5":	49,95
Petko (dt.) *	69,99
PGA European Tour Golf	89,99
Phantasmagoria (dt.)	99,99
Pinball 95 (Maxis)	49,99
Pole Position (dt.)	89,99
Police Quest SWAT	79,99
Project Paradise *	89,99
Pro Pinball – The Web	49,99
Rayman (dt.)	79,99
Rebel Assault 2 (dt.)	89,99
Renegade 2 – Jacob's Star *	59,99
Return Fire (dt.) *	79,99
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99
Ridge Racer *	59,99
Ripper (dt.)	79,99
Road Rash *	89,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.) *	**49,95**
Schleichfahrt (dt.) *	89,99
Sens. World of Soccer Euro Ed.	59,99
Shannara (dt.)	79,99
Shell Shock (dt.)	79,99
Silencer (dt.) *	69,99
Silent Hunter (dt.)	79,99
Silent Thunder (Win 95)	79,99
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95
Space Academy *	79,99
Space Bucks (dt.)	69,99
Space Hulk – The Blood Angels *	89,99
Speed Haste	59,99
Spud (dt.) *	69,99
Spycraft	89,99
Star Trader (dt.) *	69,99
Star Wars Collection: *Rebel Assault, X-Wing, Star Wars Screen Saver*	59,99
Steel Panthers (dt.)	79,95
Stefan Effenbergs: Der Coach *	79,99
Stonekeep (dt.)	85,00
S.T.O.R.M. (dt.) *	**89,99**
Strike Base (dt.) *	59,99
Syndicate Wars (dt.) *	89,99
Teamchef (dt.)	89,99
Terminator: Future Shock	79,99
Terra Nova	79,99
TFX EF 2000 (dt.)	85,00
The Dig (dt.)	79,99

PC-Games

PC-Games	CD
The Hind *	**69,99**
Think-X (dt.) *	39,99
This Means War! (dt.)	79,99
Thunderhawk 2	79,99
Tie Fighter (dt.) *	79,99
Tilt	59,99
Time Commando (dt.) *	89,99
Tiny Troops *	79,99
T-Mek (dt.) *	79,99
Toonstruck *	79,99
Top Gun – Fire At Will (dt.)	79,99
Total Control (dt.) *	49,99
Touché – 5th Musketeer (dt.)	69,99
Track Attack (dt.)	79,99
Tunnel B1 (dt.) *	89,99
Urban Runner (dt.) *	85,00
Virtua Fighter *	i.V.
Virtual Corporation incl. Mikro (dt.)	49,95
Virtual Snooker	79,99
Vollgas – Full Throttle (dt.)	59,99
WarCraft 2: Tides of Darkness (dt.)	79,99
WarCraft 2 Expansion Pack	**29,99**
Warhammer – Dark Crusader *	69,99
Warhammer – Im Schatten ... (dt.)	69,99
Warplanes 2 *	109,99
Westwood Comp.: *Lands of Lore Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2*	79,95
Wing Commander 4 (dt.)	99,99
WinSkat (dt.)	39,99
Witchaven 2	69,99
World Rallye Fever	**69,99**
Worms	69,99
Worms Data-CD: Reinforcements	39,99
Z *	79,99
Zork Nemesis (dt.)	79,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
1942 – Pacific Air War Gold	39,95
1944 – Across the Rhine (dt.)	29,99
7th Guest	19,95
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95
Aces over Europe	19,99
Albion (dt.)	29,99
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,99
Apache Longbow (dt.)	39,99
Armored Fist (dt.)	39,99
Aufschwung Ost (dt.)	29,99
Battle Bugs *	19,99
Battle Team 1 (dt.)	19,99
Battle Team 2 (dt.)	29,99
Beneath A Steel Sky	19,95
Betrayal at Krondor	19,99
Bioforge (dt.)	29,99
Bonaparte ("Risiko"-Spiel)	**19,99**
Break Thru! (Tetris-Variante)	19,99
Burning Steel 4	39,99
Caesar 1	19,99
Carrier Strike Force & Dawn Patrol *	39,99
Championship Manager 2 (dt.)	19,99
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	39,95
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Cyberia	39,99
Daedalus Encounter (dt.)	29,99
Der Druidenzirkel (dt.)	39,99
Der Reeder (dt.)	29,99
Der Seelenturm (dt.)	19,99
Desert & Jungle Strike komplett	19,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Dune 2 (dt.)	39,95
Dungeon Master 2 (dt.)	29,99
Even More Incredible Machine (dt.)	19,99
Evolution – Humans 3 (dt.)	29,99
Extreme Pinball	29,99
FIFA Soccer (dt.)	29,99
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99
Formula 1 Grand Prix	39,95
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Goblins 3	19,99
Hattrick! (Ikarion Platinum) *	29,99
Hexen AKTIONSPREIS	49,99
Hexen Mission Disk *	**29,99**
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99
Hollywood Pictures	29,99
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99
Indiana Jones Desktop Adv. (dt.) *	29,99
IndyCar Racing	19,95

PC-Preishits (solange Vorrat)

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Inferno (dt.)	29,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kingdom: The Far Reaches (dt.)	9,99
Kings Quest 6	19,99
Knights of Xentar (dt.)	29,99
Lands of Lore (dt.)	29,95
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	**19,99**
Lemmings 3 (All New World)	39,99
Lemmings Bundle (Win 95)	29,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Made in Germany: *Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif*	39,99
Magic Carpet Plus (dt.)	29,99
Magic Carpet 2 (dt.)	39,99
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95
Master of Magic (dt.)	39,95
Maximum Road Race (dt.)	29,99
Megapak Vol.5 (10 Top-Spiele!!!)	79,99
Mega-Tri-Pak: *USS Ticonderoga, Cyclemania, Thunderscape*	29,99
Nascar Racing	29,99
NHL Hockey 95 (dt.)	29,99
North & South	9,95
Novastorm	29,99
Oldtimer (dt.)	19,99
Perfect Sports: *Jack Nicklaus Golf, Anstoss, Anstoss World Cup*	**29,99**
PGA Tour Golf 486 (dt.) *	29,99
Pirates Gold (dt.)	39,95
Pole Position (dt.) PC 3,5":	39,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Populous 2 & Powermonger	29,95
Privateer	29,95
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	29,95
Rüsselsheim (dt.)	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Sim City Enhanced (dt.)	19,95
Sim Box: *Der Planer, Mad TV, ranTrainer*	29,99
Space Quest 4	19,99
Star Trek: Final Unity Ltd. Ed.	29,99
Star Trek: Judgement Rites	29,99
Strike Commander	29,95
Super Street Fighter 2 Turbo	29,99
Syndicate Plus (dt.)	29,95
System Shock (dt.)	29,99
T.F.X.	29,99
Theme Park (dt.)	29,99
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	39,95
US Navy Fighters (dt.) *	**29,99**
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95
Virtual Pool	29,99
WarCraft: Orcs and Humans	39,99
Wing Commander 2	29,95
Wing Commander 3 (dt.) *	35,99
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art

Software der anderen Art	CD
Alfred Biolek – Meine Rezepte	59,99
Around Atlanta	49,99
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95
Dogz – der Pausenhund	29,99
D-Route	29,95
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
Flug der Voyager (dt.)	69,99
Formel 1-Lexikon	39,99
Lexikon des int. Films (dt.)	**119,99**
Lindenstraße	49,00
PC-Fahrschule	39,95
Print Artist (dt.)	39,99
Quest for Fame – Aerosmith	89,99
Route 66	69,99
RTL Samstag Nacht	49,99
Star Trek: Klingons	69,99
Telekom: Telefonbuch	29,50
Telekom: Gelbe Seiten	69,00
Ultrapack Vol.1 (10 Anw.progr.!!!)	**79,99**

Lernsoftware

Lernsoftware	CD
ADI Lernsoftware	je 79,99
Die Schildkröte und der Hase	69,99
König der Löwen: Zeichentrickfilm	109,99
Ravensburger: Bitte nicht stören!	89,99
Ravensburger: El Roy+Technokäfer	89,99
Ravensburger: Meine Traumburg	89,99
Ravensburger: Verkehrte Welt	89,99
Tom & Jerry (dt.)	59,99
Tuneland (dt.)	79,95

Multimedia-Zubehör

Multimedia-Zubehör	
CD Box mit Schloß, stapelbar	29,99
CD-ROM, 8fach, IDE	**199,99**
Lautsprecher (2x12 Watt)	29,99
Lautsprecher (2x24 Watt)	59,99
Lautsprecher (2x80 Watt)	99,99
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99
3,5" MF 2HD (10er Pack)	5,99

Joysticks

Joysticks	
CH Flightstick Pro	129,95
CH Pro Throttle	199,99
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis Grip Pads (2er Pack)	69,99
Gravis Grip Set (Multiport+Pads)	169,99
Gravis Joystick Analog	35,00
Gravis Joystick Analog Pro Clear	**49,99**
Gravis Joystick "Firebird"	129,95
Gravis Joystick "Phoenix"	199,95
Gravis Joystick "Thunderbird"	89,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman+Slipstream 5000	79,95
Logi Wingman Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior	i.V.
MS Sidewinder Pro Joystick	89,99
Spaceball Avenger	**229,99**
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustm. Wizzard Pinball Controller	79,99
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Mäuse / Trackballs

Mäuse / Trackballs	
Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,95
Logi TrackMan Marble	139,99
Logi TrackMan Vista	99,99
Yakumo Mouse	**14,99**

Lösungsbücher

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar! Hier nur eine kleine Auswahl:

Lösungsbücher	
Civilization 2	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer Mission Disk	14,80
Creature Shock	19,95
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Das ultimative Sierra-Buch	39,80
Dungeon Master 2	19,95
Legend of Kyrandia 3	19,95
Riddle of Master Lu	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	**39,80**
Simon the Sorcerer 1 und 2	14,80
Star Trek: Next Generation	14,80
Stonekeep	19,95
System Shock	19,95
The Dig	14,80
WarCraft 2	39,80
Wing Commander 4	14,80

Video CD's für MPEG / CDI

Video CD's für MPEG / CDI	
James Bond Coll. (6 Titel+Buch)	219,99
Mr. Bean – Final Frolics	29,99
Star Trek – Treffen der Gen.	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Sony Playstation

Sony Playstation	
Grundgerät incl. Control Pad	**399,99**
Adidas Power Soccer	99,99
Alien Trilogy	89,99
Battle Arena Toshinden 2 *	99,99
Descent	89,99
International Track & Field *	99,99
Need for Speed	89,99
Resident Evil *	**89,99**
Ridge Racer Revolution	99,99
Wing Commander 3 (dt.)	99,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Trading Cards				
Starter Pack	4. Edition	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 K.	dt.	5,49
Booster Pack	Eiszeit	15 K.	dt.	5,49
Allianzen *		12 K.	dt.	4,99
Chronicles		12 K.	e.	4,99
Fallen Empires		8 K.	e.	2,99
Renaissance		8 K.	dt.	3,49
Heimatländer		8 K.	dt.	3,99
Homelands		8 K.	e.	2,99

Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Media Point

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Kniephof- straße
Friedrichs- ruher Str.
Berg- straße
Bismarckstraße

Media Point

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



Media Point

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222



Media Point

Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



BRANDHEISS!

Fast geschenkt!

F1 Racing
Push Over
Leader Board Golf
Dune 2
Super-VGA Harrier
Pinball Dreams
Humans
Prince of Persia
Pro Tennis Tour
Sherlock Holmes
Jack in the Dark

Das Komplettpaket auf CD-ROM zum sensationellen Komplettpreis! – solange der Vorrat reicht! –

komplett **49,99**

Möge der Saft mit Euch sein!

Star Trek: A Final Unity
Limited Collectors Edition
engl., CD-ROM
29,99

Wing Commander 3
dt., CD-ROM *
35,99

Unser Tip des Monats:

F1 Grand Prix 2

Microprose präsentiert endlich den langersehnten Nachfolger!

CD-ROM *

99,99

Voraussichtlicher Liefertermin: Anfang Juli – Vorbestellung ratsam!

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Dungeon Master 2
Der Name allein spricht schon für sich. Ein Muß für alle Rollenspielfans. Jetzt zum Knüllerpreis!
dt., CD-ROM
29,99

Kingdom Far Reaches
Interplay präsentiert ein Fantasy-Abenteuer, welches Sie stundenlang fesseln wird!
dt., CD-ROM
9,99

Command & Conquer total!

Command & Conquer
dt., CD-ROM
69,99

Mission Disk
dt., CD-ROM
29,99

Strategiehandbuch
Lösungsbücher für Command & Conquer oder Mission Disk
je **14,80**

Zwei Top-Programme zum absoluten Spitzenpreis!

Across the Rhine
dt., CD-ROM
29,99

Nascar Racing
CD-ROM
29,99

Elisabeth I.
Die neueste historische Wirtschaftssimulation aus dem Hause Ascon ist nun endlich lieferbar!
– komplett deutsche Version –
CD-ROM **89,99**

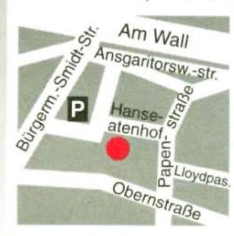
Afterlife
CD-ROM *
74,99



Ab 02.08.96 endlich auch in Bremen!

Media Point

Bremen
Hanseatenhof 5
Fußgängerz. / im Lloydhof
am Parkhaus Am Brill
Straßenbahn 2,3 Am Brill



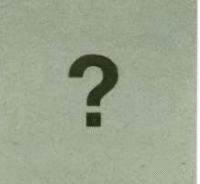
Media Point

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10



Media Point

.... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!



Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

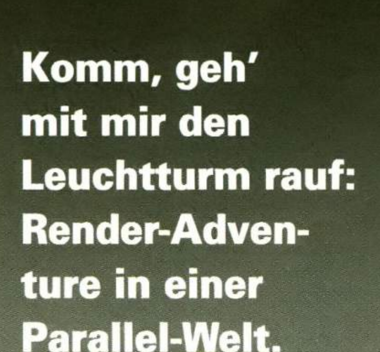
Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Nachnahme: 9,99 DM + 3,– Post-NN-Gebühr – Kreditkarte: 9,99 DM
Vorkasse: 6,99 DM – ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!
Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM



Komm, geh' mit mir den Leuchtturm rauf: Render-Adventure in einer Parallel-Welt.



Parallelwelt: Das Schwarze Wesen in seiner Werkstatt

LIGHTHOUSE



Stürmische Nacht: Mit dem Auto geht es zum Leuchtturm

Das Schwarze Wesen: Von der gezeichneten Vorlage zur fertigen Figur

Gerenderte Adventures im Stil von Myst scheinen momentan ziemlich beliebt bei den Software-Herstellern zu sein: Kein Wunder also, daß demnächst auch die Adventure-Spezialisten von Sierra ihr Know-how in die Waagschale werfen und mit Lighthouse der Konkurrenz zeigen wollen, wer im Reich der Abenteuer herrscht. Lighthouse greift Elemente aus Fantasy, Science-fiction und Märchen auf: Spät abends ruft überraschend der exzentrische Physiker Jeremiah Krick an. Das einjährige Töchterchen Amanda bedarf der fürsorglichen Pflege eines erfahrenen Babysitters, der Herr Papa sei anderweitig beschäftigt und sonst niemand erreichbar. Also geht es mit der Taxe auf zum Heim des Wissenschaftlers, einem Leuchtturm, dessen Lichtkegel leise seine Runden durch eine stürmische und dunkle Nacht dreht. Kaum angekommen, überschlagen sich die Ereignisse. Ein seltsames **Schwarzes Wesen** erscheint plötzlich aus dem Nichts, ergreift Amanda und verschwindet durch ein Tor in eine andere Dimension. Voller Panik und Angst tritt der verhinderte Babysitter durch das Raum-Zeit-Portal und findet sich in einer Parallelwelt wieder – einem völlig fremden Universum, vollgestopft mit unverständlichen Erfindungen, geheimnisvollen Gegenständen und seltsamen Lebewesen. Im weiteren Verlauf steuert der Spieler ein etwas merkwürdig geformtes U-Boot durch das riesige Wrack eines Brustharnisches, erkundet eine monströse Insel inmitten eines riesigen Meeres und darf sogar per Helikopter über die seltsame Welt fliegen. Überall lauert das „Schwarze Wesen", ein mechanisches Geschöpf aus dunklem Stahl. Erst wenn Wissenschaftler Krick und Tochter Amanda befreit sind, öffnet sich das Tor wieder, das in die eigene Dimension führt.

„Klotzen, nicht kleckern", lautet offensichtlich Sierras Devise für Lighthouse. So wird es neben den in 3D modellierten und anschließend auf Silicon Graphics-Workstations gerenderten Grafiken auch zahlreiche Animationen geben. Das „Schwarze Wesen" etwa, Hauptbösewicht im Spiel, wurde per Motion-Capturing-Verfahren animiert: Dazu erfaßte ein Sensor die Bewegungen einer professionellen Ballerina, anschließend übertrug man die Daten auf ein Drahtgittermodell des metallenen Vogels – entsprechend zierlichtänzelnd bewegt sich das schwere Flügelwesen. Wurde bei anderen Render-Adventures oft kritisiert, daß statt echter Rätsel nur unzureichend in die Handlung integrierte Denksportaufgaben geboten würden, will Sierra auch hier eigene Akzente setzten: Zumindest die bislang gezeigte Rätselkost ist in die Geschichte eingebaut. Wer weiterkommen will, muß Werkzeuge, Maschinen und sonstige Gegenstände sinnvoll kombinieren. Lighthouse soll im August in einer vollständig übersetzten Version erscheinen. *ste*



Kreisch: Die kleine Amanda wird entführt

Lighthouse
Genre
Adventure
Hersteller
Sierra
Erscheinung geplant
August/September

Das „Wenig Geld – viele Chancen"-Set:
Geldmanagement für Schüler und Berufsanfänger.
Fragen Sie uns einfach direkt.
Wenn's um Geld geht – Sparkasse

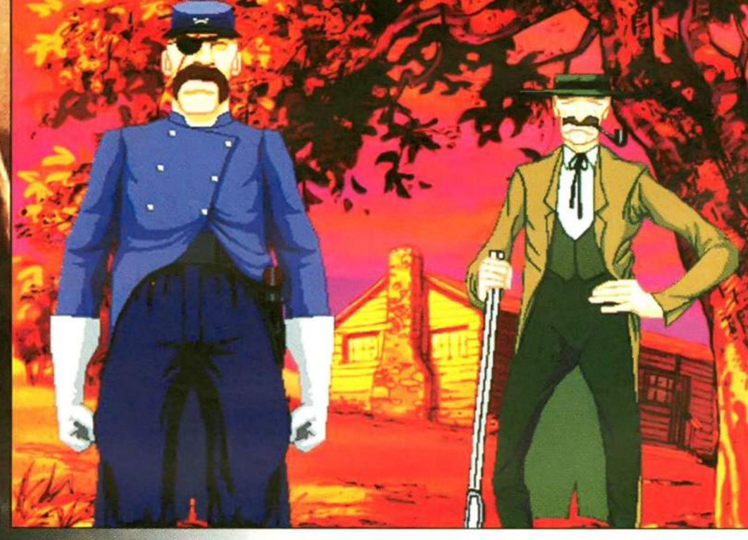
SIE HABEN BESSERES ZU TUN, ALS ÜBER GELD NACHZUDENKEN.





OUTLAWS

High Noon für die Konkurrenz: Lucas Arts fordert mit neuartigem Action-Adventure zum Duell.



Für die Entwürfe der kauzigen Typen ließ sich Grafiker und Animator Charlie Ramos vom Werk Egon Schieles inspirieren



Bob „Gentleman" Graham (links) ist der Oberbösewicht



Eisenbahnära: „Outlaws" spielt um 1850



Die Spaghetti-Western der 60er Jahre wurden fast ausschließlich nach der gleichen Erfolgsformel gestrickt: Ein namenloser Rächer in Schwarz reitet in eine Stadt ein, um das ihm angetane Unrecht zu sühnen. Dreißig Jahre später will Sergio-Leone-Fan und Lucas-Arts-Designer Stephen Shaw das vertraute Szenario mit dem Western-Adventure "Outlaws" auf die Mattscheiben der PCs bringen. Mit einem kräftigen Schuß Action versehen, soll die besondere Mischung sogar mehrere Spieler im Netzwerk begeistern können. Schließlich hat man sowohl die 3D-Engine von Lucas Arts´ indiziertem Star-Wars-Shooter als auch das INSANE-System von "Rebel Assault II" verwendet, um die typische Action und die prägende Story-Komponente der klassischen Western angebracht vermitteln zu können. Da sich das Unterbringen dieser sehr unterschiedlichen Ansprüche in nur einem Spiel als recht schwierig erweisen würde, packte man gleich drei voneinander unabhängige Variationen in das Programm: Ein Adventure, ein Kopfgeldjäger-Actionspiel und ein Multiplayer-Spektakel (2-16 Spieler), in dem aus einer First-Person-Perspektive agiert wird.

Der Grafikstil lehnt sich an die handgezeichneten Animationen von Cartoons an und erinnert an die Produktlinie, die Lucas Arts zuletzt mit "Vollgas" verfolgte. Spaghetti-Western sind bei weitem nicht die einzigen Anleihen bei der Geschichte der Unterhaltung, die man anläßlich des Designs von "Outlaws" machte. Für den Plot des Adventures wurde sogar eine Erzählform der griechischen Mythologie bemüht: Ein Held, in unserem Falle Ex-Marshal **James Anderson,** zieht durch die Lande, um die Ungerechtigkeiten, die ihm widerfahren sind, zu rächen. Die Reise führt ihn an einen Punkt, an dem er Versuchungen und der Korruption erliegt, um schließlich am Ende die Erlösung zu erlangen. Für unseren Marshal, einst der gefürchtetste Gesetzeshüter des Wilden Westens, bedeutet das, daß Desperados sein friedliches Leben empfindlich stören, woraufhin sich der Gute auf einen Rachefeldzug begibt, der ihn zu den tödlichsten Killern diesseits des Mississippi führt.

Interaktive CD-Rom für den PC

Power – Technik – Speed – Piloten – Fakten

FAHR DEN ORIGINAL DTM-ALFA!

Inkl. MARTINI RACING-Version

BLEIFUSS

CD-ROM RACING-PREIS DM 29,–









MARTINI RACING

- 25 Jahre MARTINI RACING in Facts, Fotos & Video Formel 1, Endurance, Ralley, DTM, F1-Powerboat, Offshore
- Interviews mit den MARTINI-Piloten
- BLEIFUSS in der exklusiven MARTINI RACING Edition
- Original MARTINI RACING Song als separater Audio Track
- Virtueller Fanshop in Apple Quicktime Virtual Reality (c)
- Komplett deutsche Version
- Komplett grafisch orientierte Anwendungen
- Voll grafisch orientierte Benutzerführung
- High Resolution Fotos, Grafiken & Videosequenzen
- Ready to run für Windows 95

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN:

PC 486 – 66 Mhz, 8 MB-RAM, (16 MB empfohlen)
CD-ROM 2x-Speed (4x empfohlen), Soundkarte

SVGA 640 x 480 mit mind. 256 Farben
(16 Bit-Farbtiefe empfohlen)
Microsoft Windows 3.1, Windows 95

Mit freundlicher Unterstützung von:





internet www.martini.de

BESTELL-HOTLINE
Telefon : 0180 51 51 651

Exklusiv-Vertrieb durch





Nie zuvor waren bei LucasArts Zwischensequenzen emotionaler



Anna Anderson besiegelt ihr Schicksal, als sie „Dr. Death“ und „Slim“ einläßt



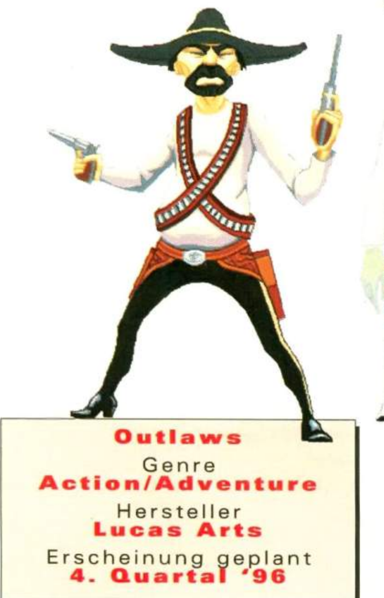
Andersons Tochter Sarah sieht, wie zwei unheilvolle Gestalten heranreiten

EGON SCHIELE

Der Expressionist lebte von 1890 bis 1918. Er vernachlässigte die dekorative Ornamentik des Jugendstils zugunsten einer fast entblößenden Expressivität. Seine gewagten Aktdarstellungen wurden von Zeitgenossen als Pornographie abgetan.

Lead Background Artist Adam Schnitzer ließ sich beim Design der Hintergründe vom Stil des Künstlers Frederick Remington und alten Fotografien inspirieren, Grafiker und Animator Charlie Ramos sieht sein Vorbild für die eigentümlichen “Outlaws”-Charaktere eher in der dunklen, expressionistischen Kunst des österreichischen Malers **Egon Schiele:** Die schrägen Pistoleros sollten extrem stilisiert, aber dennoch sehr realitätsbezogen rüberkommen. Das Aussehen sollte unmittelbar einen Rückschluß auf den Charakter der jeweiligen Person zulassen. Der Stil der Animationen ähnelt der MTV-Hit-Serie “Aeon Flux”. “Die Charaktere bewegen sich mit insektenartiger Intensität”, sagt Charlie Ramos, “zuerst langsam und bedächtig, dann mit blitzartiger Geschwindigkeit”. Vom gut gekleideten Gentleman-Killer Bob Graham, dem coolen Drahtzieher im Hintergrund, über das keifende, Zigarren rauchende Flintenweib “Bloody” Mary Nash bis hin zum srupellos-kruden Arzt Matt “Dr. Death” Jackson, wird Euch ein buntes Spektrum an zwölf Galgenvögeln mit individuellen Kampfstilen geboten, aus denen Ihr einen Outlaw auswählen müßt, um ihn im Multiplayer-Modus verkörpern zu können.

Zusammen mit den Programmen “Jedi Knight” und “Tie Fighter vs. X-Wing” wird “Outlaws” eines der ersten Multiplayer-Spiele der hochgeschätzten Company sein *fh*





Outlaws
Genre
Action/Adventure
Hersteller
Lucas Arts
Erscheinung geplant
4. Quartal '96

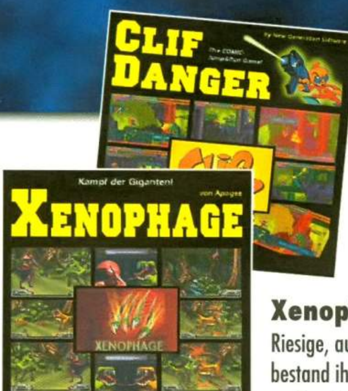
jetzt im handel!
...oder direkt bei cdv:

0721 / 972240



compuserve: 100022,274
mailbox: 0721/72014
t-online: *CDV#
internet: http://www.cdv.de





CLIF DANGER (SW) CDR3020

Ein COMIC-Jump&Run-Game, in dem Clif eine Amazonen-Königin befreien muß. Mit 3fach Scrolling, Techno-Sound u.v.m.!

Xenophage (Shareware) CDR3021

Riesige, außerirdische Kreaturen kämpfen um den Fortbestand ihrer Gattung. Mit Kamera-Zoom, bildschirmgroßen Figuren u.v.m.

Je DM 9.95*



Die Monats CD-ROM CDR9607

JULI 1996 **Ab sofort Doppel-CD!**

Jeden Monat topaktuell! Weit über 500 (diesmal **750**) Shareware-Programme, eine lizenzierte Vollversion und wechselnde Extras (Spiele-Demos, Musiktitel etc.) machen diese Doppel-CD zum absoluten Muss für jeden Computerbesitzer.

DM 29.95*



TOP111 Windows Spiele V.2 CDR3024
TOP111 Spiele für DOS V.2 CDR3026

Auf diesen beiden CD-ROMs der TOP111-Serie finden alle Computer-User, die Gutes von Überflüssigem zu unterscheiden wissen, eine hervorragende Auswahl aktueller Shareware-Spiele!

Je DM 12.95*



IKARUS Sprachtrainer

Ein leistungsfähiges Sprachenlernprogramm mit Sprachausgab, hoher Funktionalität und einfacher Bedienung. IKARUS Sprachtrainer sind lieferbar für:

ENGLISCH	CDR2117	ca. 25.000 Worte
FRANZÖSISCH	CDR2118	ca. 15.000 Worte
ITALIENISCH	CDR2119	ca. 15.000 Worte
SPANISCH	CDR2120	

Je DM 39.95*



TYRIAN CDR3013

"Für mich ist TYRIAN das derzeit beste Shoot' em Up auf Pcs." *- N.Ernst, PC Player 3/96*

Tyrian ist ein großartiges Shoot'em-Up-Spiel, das speziell für PCs entwickelt wurde. Lassen Sie sich von unglaublichen Grafiken und verrückten Waffensystemen überzeugen. Exklusive CD-Version mit über 60 Super-Levels!

DM 89.95*



IKARUS Deutsches Recht CDR2898

...ist ein leicht zu bedienendes Recherche-System. Suchen Sie nach bestimmten Wörtern oder Textpassagen, in einzelnen oder allen Gesetzen. Die "Fundstellen" können markiert und gespeichert werden. Im Text vorkommende Verweise (§512) können direkt eingesehen werden. Alle Texte sind im ANSI-Format gespeichert. **Insgesamt 50 Gesetze+Verordnungen!**

DM 49.95*



WinSkat (Vollversion) CDR3014

Endlich können Sie Skat spielen, üben, gewinnen und verlieren - wann immer Sie wollen! Und beim nächsten "realen" Spiel mit den Freunden avancieren Sie vom Anfänger zum Zocker-König! Zusätzlich zu den DSkV-Turnierskatregeln können Sie eigene Regeln aufstellen.

Mit Sprachausgabe!

DM 49.95*



IKARUS Translator PRO CDR2148

Übersetzen Sie komplett formatierte Texte aus und in die Sprachen Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch, Portugiesisch und Latein, wobei die mitgelieferten Datenbanken selbst erweitert werden können. Das Programm kann aber auch ganz einfach als Textverarbeitung oder Nachschlagewerk genutzt werden.

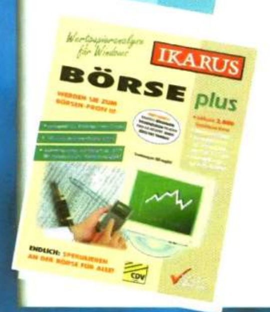
DM 49.95*



Dr. Hardware Sysinfo CDR2127

Das bekannte PC-Analyseprogramm für Anfänger und Profis - jetzt mit folgenden neuen Features: • Plug&Play-Bios Detailinformationen • erweiterte PCI-Analyse • erkennt synchronen, asynchronen + Pipeline Burst Cache • Alles-auf-einen-Blick-Analyse • erweiterte Analyse von div. Chipsätzen und vieles mehr!

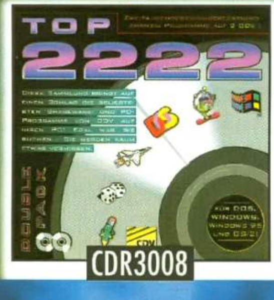
DM 29.95*



IKARUS Börse PLUS CDR2840

Endlich ist es privaten Anlegern und Profis möglich, das Börsengeschehen hautnah zu verfolgen. Filtern Sie in kürzester Zeit aus tausenden von Wertpapieren die für Sie interessanten heraus. Über das IKARUS Terminal können Modembesitzer täglich ca. 30 Wertpapierkurse aktualisieren. Eine Erweiterung per ABO ist möglich. Werden Sie zum Börsenprofi!

DM 49.95*



TOP 2222

Diese Sammlung bringt auf einen Schlag die zweitausendzweihundertzweiundzwanzig beliebtesten Shareware- und PD-Programme auf Ihren PC! Egal was Sie suchen - Sie werden nichts vermissen!

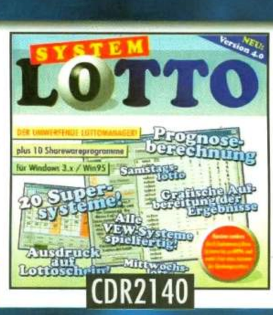
DM 29.95*



Kartenspiele Vol.2

Über 160 Shareware/PD-Kartenspiele für DOS, Windows und OS/2. Zocken Sie wann immer Sie wollen. Mit deutschem Menüsystem und Beschreibungstexten.

DM 14.95*



System Lotto 4.0

Der beliebte Lottomanager - jetzt neu in der Version 4.0:

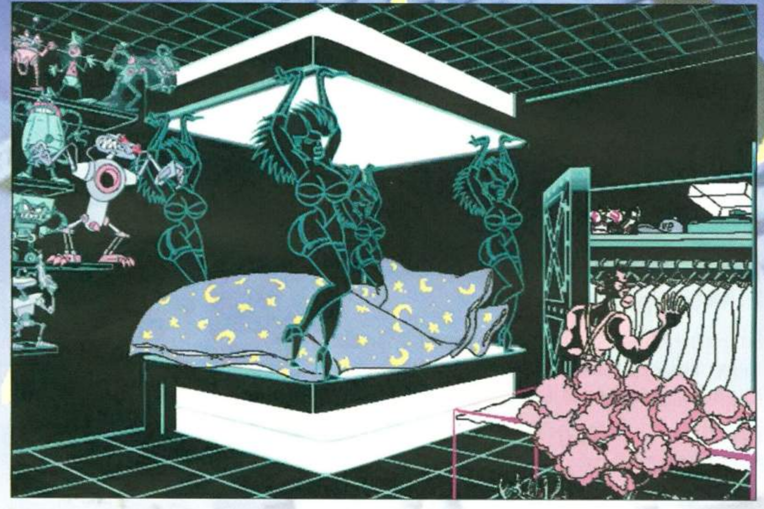
- Mehrfachsysteme und mehrere Mitspieler
- beliebige Fremdsysteme
- erweiterte Online-Hilfe
- Fehlerprüfung

DM 39.95*

* Die angegebenen Preise sind ein Angebot der CDV Software GmbH. Alle Preise zuzüglich Porto & Verpackung. Angebot freibleibend. Druckfehler vorbehalten.

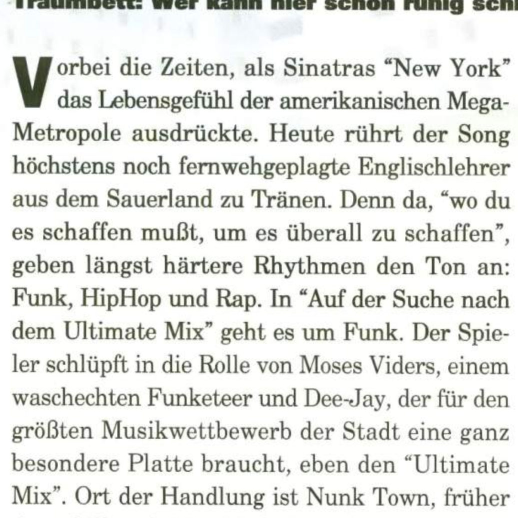
Auf der Suche nach dem ULTIMATE MIX

Funk meets Comic: Musikadventure in der Stadt der Städte.





Traumbett: Wer kann hier schon ruhig schlafen?



Vorbei die Zeiten, als Sinatras "New York" das Lebensgefühl der amerikanischen Mega-Metropole ausdrückte. Heute rührt der Song höchstens noch fernwehgeplagte Englischlehrer aus dem Sauerland zu Tränen. Denn da, "wo du es schaffen mußt, um es überall zu schaffen", geben längst härtere Rhythmen den Ton an: Funk, HipHop und Rap. In "Auf der Suche nach dem Ultimate Mix" geht es um Funk. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Moses Viders, einem waschechten Funketeer und Dee-Jay, der für den größten Musikwettbewerb der Stadt eine ganz besondere Platte braucht, eben den "Ultimate Mix". Ort der Handlung ist Nunk Town, früher das schillernde New York, jetzt eine heruntergekommende Kloake. Musik ist die einzige Energiequelle der Bewohner. Doch der Graf von Voiddospunk, Herrscher über die Stadt und Gegenspieler von Moses, läßt von seiner Privatarmee regelmäßig alle guten Schallplatten der Szene konfiszieren. Nur wenn Moses den "Ultimate Mix" findet, kann er die Tyrannei des Grafen beenden. Das Spiel basiert auf einem gleichnamigen Comic, den der französische Zeichner Filips 1986 veröffentlichte. Das jetzige "Ultimate Mix" ist ein klassisches Adventure, in dem Moses die ganze Stadt erforschen, Gegenstände einsammeln und sinnvoll verwenden muß. Das Besondere: Um dem Grafen sein böses Handwerk zu legen, muß Moses immer wieder auch Musik einsetzen. So darf der Spieler etwa im großen Finale, dem Musikwettbewerb, selbst Hand am Plattenteller anlegen. Die Qualität der SuperVGA-Grafiken und die Musik konnten in der gezeigten Preview-Version bereits jetzt überzeugen. Mehr dazu in unserem Interview. Ob auch der Rätselspaß mithalten kann, erfahren wir hoffentlich schon im August. *ste*

Auf der Suche nach dem Ultimate Mix
Genre
Adventure
Hersteller
Target
Erscheinung geplant
August '96
Demos auf



Drei Fragen an "Ultimate Mix"-Produzent Uwe von Schumann

Der "Ultimate Mix" kommt vom deutschen Hersteller Target und ist das erste Computerspiel dieser Firma.

Power Play: War der Zeichner des Comics, Filips, auch am Spiel beteiligt?
Uwe von Schumann: Er hat für uns alles gezeichnet, was neu ist. Die Animationen haben nach diesen Vorlagen unsere Grafiker gemacht. Erst sind die Räume in 3D gebaut worden, dann hat Filips die Oberflächen und die Maps gemalt und wir haben sie in die Bilder eingefügt. Uns war wichtig, eine Art Werktreue aufrechtzuerhalten und Feeling, Struktur, Locations und Grundcharaktere des Comics zu übernehmen und daraus ein Spiel zu machen.

Wollte er die Artwork gegenchecken?
Zum Teil. Anfangs hatte er Angst, daß er übers Ohr gehauen wird. Das legte sich aber irgendwann. Schließlich war es für uns ein langes Projekt. Von der ersten Idee bis jetzt bin ich nun zweieinhalb Jahre dran.

Funk-Musik ist ja eher ungewöhnlich für Computerspiele. Wie kam es dazu?
Ursprünglich wollten wir ein Plattenlabel oder sowas, das uns die Musiklizenzen zur Verfügung stellt, weil da ja nicht irgend so ein Computer dödeln sollte. Das muß richtig Sound haben, wenn wir vom Funk reden, das muß knallen. Nur: Es ist wahnsinnig schwierig, die Weltrechte zu bekommen. Also mußten wir das selbst machen. Wir konnten dann einen Komponisten finden, Axel Kroell, der mit einem der bekanntesten Produzenten für schwarze Musik, Arthur Baker, zusammengearbeitet hat. Und der hat gesagt: "Laßt uns die Grandfathers of Rap fragen, ob sie da mitmachen." Also sind Kurtis Blow, Afrika Bambaataa und Grandmaster Flash dabei.

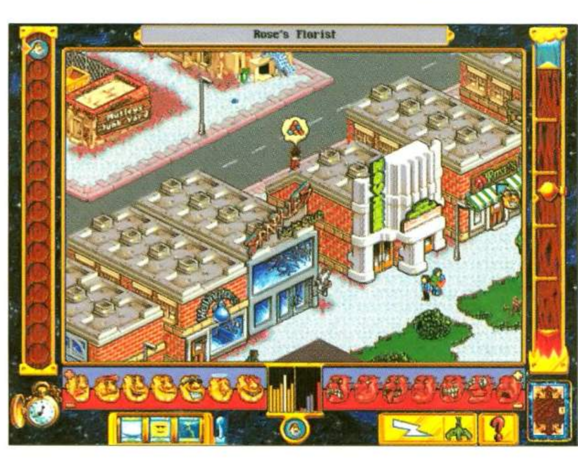


CITIZENS

Halleluja: Als himmlischer Schutzengel unterwegs in irdischer Mission.







Manchmal zieht es die Einwohner auch in die Kirche

◄ Das Vergnügungsviertel von Backwater

Eines der gesellschaftlichen Ereignisse, die alle Auswirkungen auf das Spiel haben: Alice und Chris sind verliebt

Eines schönen Tages stoppt ein ganz profaner Verkehrsunfall ziemlich abrupt Euer Dasein auf dieser Welt. Doch der oberste Herr läßt Euch eine zweite Chance als Schutzengel der kleinen Stadt Backwater zuteil werden. Dieses Fleckchen Erde wurde einst von der chefeigenen Firma "Celestial Development Inc." hochgezogen, um in einem riesigen Experiment Auswirkungen guter Taten auf eine Gemeinschaft aufzuzeigen. Leider haben sich üble Einflüsse breitgemacht, der Versuch droht zu scheitern und das Jüngste Gericht, in dem der große Boß persönlich den Erfolg der Anstrengungen überprüft, steht kurz bevor... Ziel Eures Engagements ist es, die "kosmische Balance" in Backwater aufrecht zu erhalten, in der das menschliche Denken gleichermaßen von Gut und Böse beherrscht wird und so zu einer ausgeglichenen Gesellschaft führt. Hört sich abgehoben an, ist aber im Prinzip ganz einfach:



Der Stadtplan von Backwater

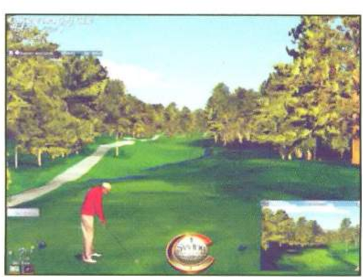
Fred Burgermann zum Beispiel, einer der Bürger von Backwater, denkt eigentlich fast nur ans Essen. Deshalb muß er in der Weise beeinflußt werden, daß er seine Gedanken auch mal auf andere Dinge wie sportliche oder kulturelle Aktivitäten lenkt. Da die Bewohner der Stadt alle miteinander interagieren, käme mit einem ewigen Freßsack nämlich bald Mißstimmung auf, die sich schnell hochschaukeln kann. Übertriebene Glücksseligkeit ist allerdings auch schlecht, da die Menschen dies auf Dauer dann gar nicht mehr zu schätzen wissen. Wie die einzelnen Personen momentan einzustufen sind, erfährt man an **vierzehn Balken**. Sie zeigen, wie stark der Charakter in seinem Tun und Handeln momentan von Einflüssen wie Hunger, Sexualdrang, Geldgier, Niedertracht usw. beeinflußt wird. In einer aus "Theme Park" bekannten Blase über seinem Kopf zeigt die Person, welcher dieser Faktoren ihn zur Zeit am meisten beherrscht und was er deshalb zu tun gedenkt. Billardkugeln bedeuten z.B., daß ihm der Sinn nach Kommunikation steht und er deshalb in einer Kneipe einen geselligen Abend verbringen will.

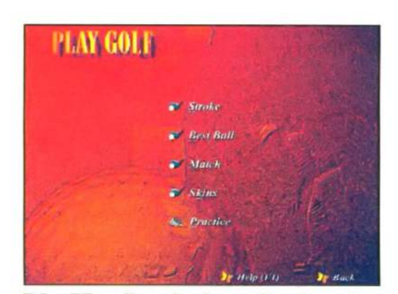
Ein bestimmtes Spielziel hat "Citizens"nicht aufzuweisen, ähnlich wie in "SimCity 2000" kann man dem munteren Treiben der Bewohner auch mal für ein paar Minuten einfach nur entspannt zusehen. Nett designte Gebäude und eine große Anzahl an Soundeffekten lassen auch die Sinne nicht zu kurz kommen, so daß man auf das fertige Produkt sehr gespannt sein kann. *mg*

Citizens
Genre
Strategie
Hersteller
Mindscape
Erscheinung geplant
3. Quartal '96

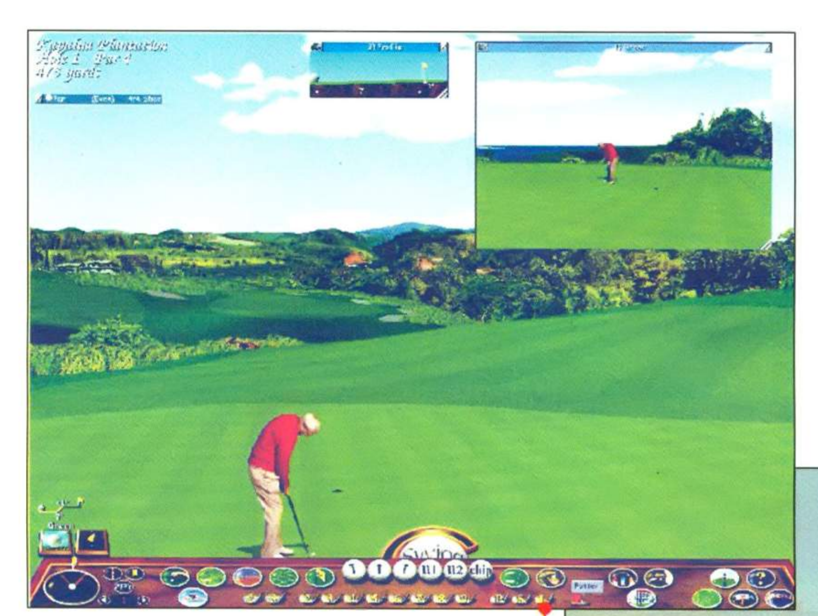
LINKS

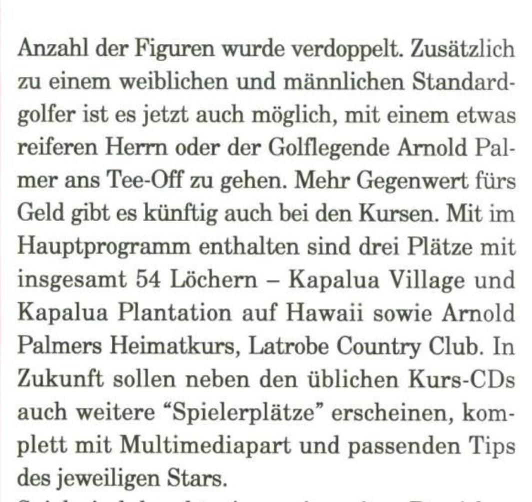
Unübertroffene Realität gepaart mit exzellenter Grafik: Access will mit Links LS zum dritten Mal Maßstäbe bei Golfsimulationen setzen.


Auch die alten Kurse erstrahlen in neuem Glanz



Die Menüs sind grafisch sehr schlicht gehalten


Der "Kapalua Plantation"-Platz ähnelt ein bißchen dem ebenfalls auf Hawaii beheimateten "Mauna Kea"-Kurs


Ab und zu hat es auf dem Platz sichtbehindernden Bodennebel

Computergolfer schwören nun schon seit über einem Jahrzehnt bei der Ausübung ihres Hobbys vor allem auf einen Hersteller: Access. Was in den 80ern mit diversen Versionen von "Leaderboard" begann, setzte ab 1990 seinen Siegeszug unter dem Namen "Links" fort. Merkmal dieser Simulation war, genau wie beim Nachfolger "Links386 Pro", die enormen Hardwareanforderungen. So war letzteres, wie es der Name bereits andeutet, Ende 1992 eines der ersten Spiele, das ausschließlich auf einem 386er aufwärts lief. Der diese Tage auf den Markt kommende neueste Sproß der Familie schickt sich an, diese Tradition fortzusetzen. Besonders Grafikkarte und Monitor bringt "Links LS" an den Rand ihres Leistungsvermögens: Auflösungen von bis zu 1280x1024 Pixeln bei 16,7 Millionen Farben oder 1600x1200 Pixeln bei 65 000 Farben schreien geradezu nach einem flotten Grafikchip, viel Video RAM und Monitorgrößen von mindestens 17 Zoll. Als Gegenleistung verheißt "Links LS" absolut fotorealistische Landschaften. Besonders gut zeigt sich das an den für "Links386 Pro" erhältlichen Zusatzkursen, die sich mit "Links LS" optisch zu ungeahnten Höhen aufschwingen. Das grundsätzliche Grafiksystem blieb unverändert. Wie gewohnt und in gleicher Weise von den meisten Konkurrenten praktiziert, blickt Ihr auf einen digitalisierten Golfer, der in der Baum für Baum abfotografierten Landschaft steht. Die Anzahl der Figuren wurde verdoppelt. Zusätzlich zu einem weiblichen und männlichen Standardgolfer ist es jetzt auch möglich, mit einem etwas reiferen Herrn oder der Golflegende Arnold Palmer ans Tee-Off zu gehen. Mehr Gegenwert fürs Geld gibt es künftig auch bei den Kursen. Mit im Hauptprogramm enthalten sind drei Plätze mit insgesamt 54 Löchern – Kapalua Village und Kapalua Plantation auf Hawaii sowie Arnold Palmers Heimatkurs, Latrobe Country Club. In Zukunft sollen neben den üblichen Kurs-CDs auch weitere "Spielerplätze" erscheinen, komplett mit Multimediapart und passenden Tips des jeweiligen Stars.

Spielerisch brachte Access in weiten Bereichen nur Feintuning an. Das zeigt schon die von den meisten Funktionen her praktisch unveränderte **Menüleiste**, die jetzt nur noch bei Bedarf aufklappt und somit keinen Zentimeter mehr von der Platzansicht wegknapst. Allerdings nahm man sich die Kritik an den wenigen größeren Mängeln von "Links386 Pro" zu Herzen. So fehlen jetzt die kleinen Markierungen im Schwungkreis, die über die passende Schlagstärke Auskunft gaben und den Vorgänger unrealistisch leicht machten. Außerdem schnellt der Balken

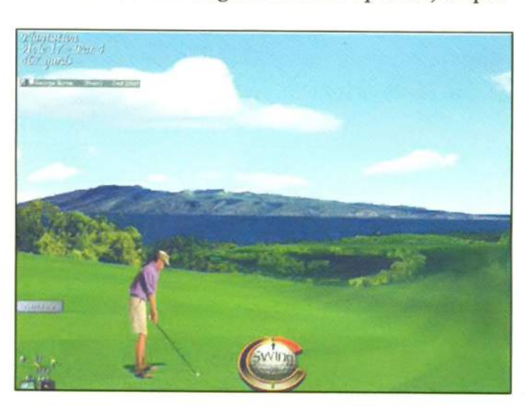


LS

beim Rückschwung rasanter nach unten, was das Treffen des richtigen Abschlagpunktes deutlich erschwert. Fenster mit zusätzlichen Perspektiven und Informationen sind jetzt nicht mehr starr verteilt, sondern stufenlos in Größe und Plazierung veränderbar. Der Marker kann auch an beliebiger Stelle in diesen Kleinansichten gesetzt werden, was das teilweise umständliche Setzen der Stange im Hauptfenster wie in "Links386 Pro" überflüssig macht. Weiter Verbesserungen sind eine aus "PGA Tour" bekannte Spur, die der Ball hinterläßt, um seine Flugbahn besser verfolgen zu können und neue Spielmodi wie Match Play, Best Ball und Skins. Dazu kommen noch etliche Kleinigkeiten. So sind die Mausklicks beim Schlag und die Golferanimation zeitlich getrennt, um die neuen und für jede Figur eigenen Bewegungsabläufe und Reaktionen auf den Shot besser verfolgen zu können. Da auch Golfer ungern alleine spielen, implementierte Access Mehrspielermodi, bei denen über Modem oder Netzwerk bis zu acht Sportler um Eagles und Birdies kämpfen. Vorausgesetzt, sie haben alle den passenden Rechner, denn ohne einen 120er Pentium mit wenigstens 16, besser 32 RAM kommt bald das altbekannte Links Feeling auf: Nach jedem Schlag ist erst mal ´ne Minute Zeit für was anderes, bis sich das Bild wieder aufgebaut hat. *mg*



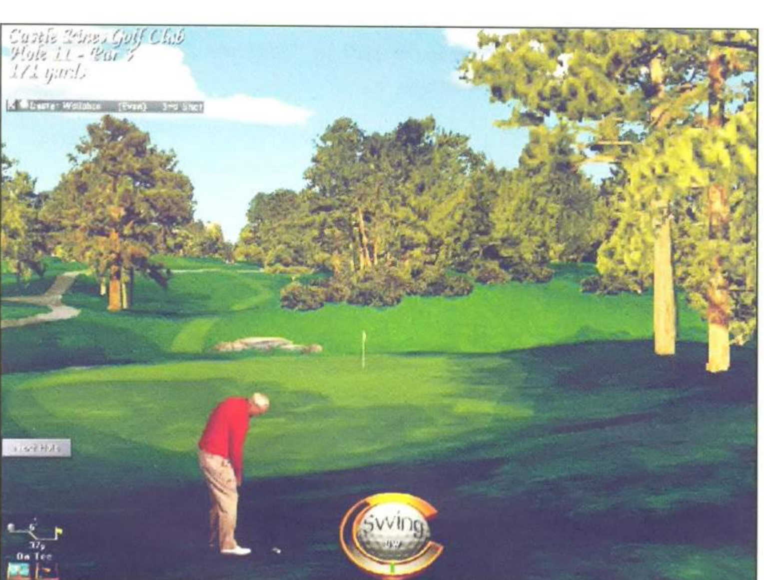
Gelungene Schläge kann man sich nochmal in verschiedenen Perspektiven betrachten oder gleich abspeichern



Die Fairways wirken jetzt noch plastischer und lebensechter



Das berühmte vierte Loch von Banff Springs in True Color bei 1024x768 Pixeln



Die im Vergleich zu "Links386 Pro" aufwendigeren Baumschatten erschweren das Lesen der Grüns

Vorgänger



Das Original-Links ist bereits über fünf Jahre alt, könnte aber sogar heute noch ganz gut im Feld aktueller Simulationen mithalten. Völlig zu recht kassierte es deswegen in PP 4/91 auch satte 87%.



Das Sequel Links386 Pro setzte mit seiner extrem edel aussehenden SVGA-Grafik Ende 1992 die Meßlatte nochmal ein kleines Stückchen höher und zählt mit den 88% aus der PP 10/92 zu den besten Sportspielen aller Zeiten.

Links LS
Genre
Sportspiel
Hersteller
Access
Erscheinung geplant
August '96

RIVALEN DER



Die Anzeigen sind in der vorläufigen Version gleichgeblieben

Die beiden erfolgreichsten Rennspiele des Jahres 1995 waren in der Tuningwerkstatt.

Bleifuß
Genre
Rennspiel
Hersteller
Graffiti/Virgin
Erscheinung geplant
4. Quartal '96

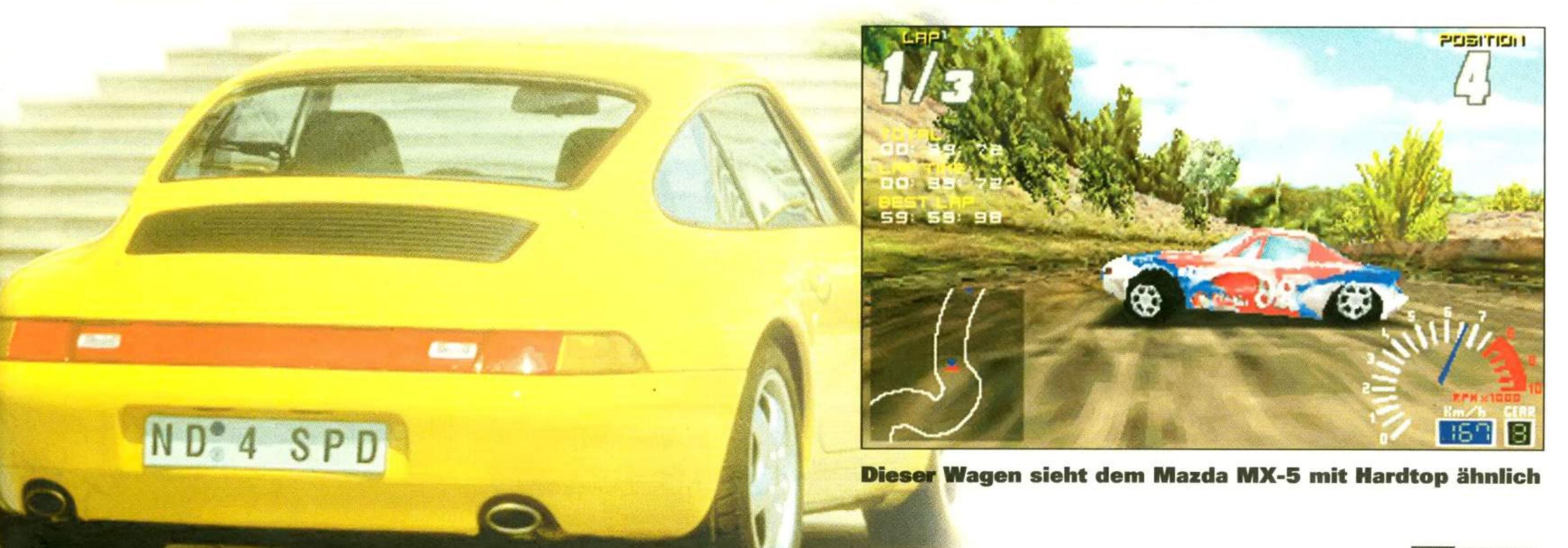
Sie waren in den letzten Monaten für hitzige Diskussionen zwischen Fans beider Lager gut. Während die Anhänger von "Bleifuß" dessen überragende Grafik und unkomplizierte Action ins Feld führten, überzeugte "The Need for Speed" seine zahlreichen Käufer mit SVGA-Grafik, die auch auf 90er Pentiums noch flüssig lief, und der konsequenten Verwendung real existierender Traumwägen. Noch heuer wollen die Hersteller Graffiti/Virgin bzw. EA Canada nachlegen:

Bleifuß 2

Nicht an einer Erweiterung, sondern einem komplett neuen Teil von "Bleifuß" werkelt man dagegen in Italien. Wie die ersten Screenshots zeigen, wird auch diesmal wieder die beeindruckende Grafik, die sich ein bißchen an "SEGA Rally" orientiert, eines der herausragenden Merkmale sein. Die völlig neue 3D-Engine stellt ihre Fähigkeiten an Schauplätzen rund um die Welt unter Beweis. Unter anderem wird in "Bleifuß 2" um die ägyptischen Pyramiden gebrettert, auf skandinavischem Eis gerutscht und der tropische Dschungel unsicher gemacht. Logischerweise spielen entsprechend der unterschiedlichen Klimazonen auch verschiedene Wettereffekte eine entscheidende Rolle, der ewige Sonnenschein des aktuellen Teils ist jedenfalls passé. Nichts für Nachtblinde ist die Tatsache, daß jeder der sechs Tracks auch in der Dunkelheit befahren wird. Ein neues Fahrgefühl verschaffen dem passionierten Bleifuß-Piloten die eingebauten Sprünge, blieben die Boliden bis jetzt doch immer mit allen Vieren am Boden. Um von hinten drängelnde Konkurrenten besser in den Griff zu bekommen, ist in den vier völlig neuen Sportwagen – sie sind keine 1:1-Nachahmungen echter Autos mehr – ein Rückspiegel montiert. Wenn alles klappt, sollte "Bleifuß 2" noch dieses Jahr erscheinen. Welche Hardware dann Voraussetzung vor allem für den SVGA-Modus ist, ließ Virgin bis jetzt noch nicht verlautbaren.



Das Problem der schief stehenden Gebäude soll in "Bleifuß 2" endlich behoben sein



Dieser Wagen sieht dem Mazda MX-5 mit Hardtop ähnlich

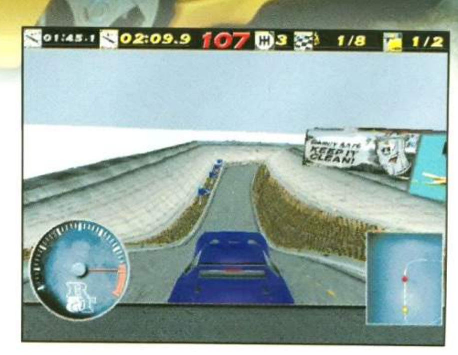
RENNBAHN

Need for Speed Special Edition

Da "The Need for Speed 2" erst in der Ideenphase steckt und ein konkreter Termin deshalb noch gar nicht existiert, wirft Electronic Arts zunächst eine "Special Edition" des Urprogramms auf den Markt. Neben dem endlich eingebauten Netzwerkmodus und den insgesamt zwölf frischen Musiktracks, giert der NFS-Fan vor allem auf die zwei neuen Strecken namens "Transtropolis" und "Burnt Sienna". Erstere führt durch verlassene Fabrikanlagen, Parkhäuser und an Containerbergen vorbei, "Burnt Sienna" versetzt den Piloten in den Wilden Westen. Beide Pisten machten beim ersten Kennenlernen einen guten, wenn auch keinen besonders originellen Eindruck. Mit "Bleifuß" gleichziehen konnte EA aber in puncto Multiplayerspiel. Ein Netzwerkrennen macht mit "The Need for Speed" mindestens ebenso viel Spaß, besonders wenn sich Porsche und Ferrari gegenüberstehen. Weil sich die Veränderungen aber insgesamt in recht engen Grenzen halten, bietet Electronic Arts die "Special Edition" nicht zusätzlich an, sondern löst damit das bisherige "The Need for Speed" ab, das vom Markt genommen wird. Umsteigewillige können für 20 Mark ein Update erwerben. *mg*



Auf der "Burnt Sienna"-Strecke geht es vorbei an verlassenen Goldgräber-Behausungen und verkommenen Saloons



Die Kurve nach diesem gewaltigen Sprung ist kaum ohne Unfall zu bewältigen

The Need for Speed Special Edition
Genre
Rennspiel
Hersteller
Electronic Arts
Erscheinung geplant
3. Quartal '96

STA[R TREK]

Live Long And

Trekkies geht's gut: Was vor dreißig Jahren als kleine Serie begann, erlebt heute einen neuen Höhepunkt. Das gilt sowohl für TV-Folgen als auch für Computerspiele

Classic Series: Die Dreharbeiten waren chaotisch

BÜCHER

Mehr Hintergrundinformationen in den folgenden Büchern:
Ralph Sander: "Das Star Trek-Universum", Heyne Verlag
William Shatner: "Star Trek Erinnerungen", Heyne Verlag
Torsten Dewi: "Science-Fiction TV-Guide 96/97", Heel Verlag



Stolze 30 Jahre alt und erfolgreicher als je zuvor: StarTrek feiert Geburtstag. Die "Next Generation"-Crew dreht angeblich seit April am Nachfolger zum gelungenen "Generations"-Kinodebüt, "Deep Space Nine" mausert sich spätestens seit der vierten Season vom Sorgenkind zum Überflieger der StarTrek-Familie, und endlich erobert "Voyager" mit Maximal-Warp auch die deutschen Bildschirme. Der Nachschub für Trek-süchtige Fans ist auf absehbare Zeit gesichert. Auch Computerspieler finden immer mehr und bessere Programme, um selbst in die Handlung einzugreifen oder die erleichternde Wirkung der Worte "Beam me up" in gefährlichen Situationen kennenzulernen.

Dabei sah es vor 30 Jahren gar nicht gut aus für StarTrek: Die ersten Folgen entstanden unter widrigen Umständen. Das Budget war knapp, und die Fernsehbosse erkannten das Potential der Serie nicht. Wir haben für Euch recherchiert, wie damals alles begann: Eine kleine Geschichte der StarTrek-Fernsehserie, dazu eine Übersicht der aktuellen und kommenden Abenteuer für den PC.

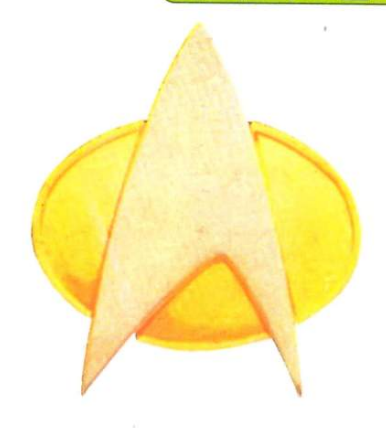
The Classic Series

Verständlich, daß die Fernsehsender nur vorsichtig auf das eingingen, was dieser dahergelaufene Newcomer namens Gene Roddenberry sich da ausgedacht hatte. Damals mußten Außerirdische schleimig und gefährlich sein, das Konzept einer positiv in die Zukunft blickenden Sciencefiction-Serie war neu. StarTrek schien gescheitert, bevor es überhaupt begonnen hatte. Doch zufällig interessierte sich das kleine Label Desilu für das Konzept und überredete NBC, die Produktion des Pilotfilms zu finanzieren.

Als der Sender den Film im Februar 1965 begutachtete, sah er sich in seinen Vorurteilen bestätigt. "The Cage" fehlten die menschenfressenden Monster, und insgesamt war das Projekt viermal so teuer wie üblich. Trotzdem bekam StarTrek eine Chance. Roddenberry ließ sich nicht lange bitten, stellte neue und günstigere Darsteller ein und drehte einen zweiten Pilotfilm. "Where No Man Has Gone Before" war rasanter geschnitten. Captain Kirk und "Pille" McCoy waren erstmals dabei. Interessant übrigens, daß man für die Rolle des Spock zuerst **DeForest Kelley** vorgesehen hatte.

Kostengünstig und locker inszeniert, konnte sich jetzt auch NBC für StarTrek erwärmen und erteilte einer ersten Season grünes Licht. Mit dieser Starterlaubnis leitete der Sender die wohl chaotischsten Dreharbeiten der Filmgeschichte ein. Die Produzenten mußten mit einem für eine SciFi-Serie geradezu lächerlichen Budget von weniger als 200.000 Dollar pro Folge haushalten.

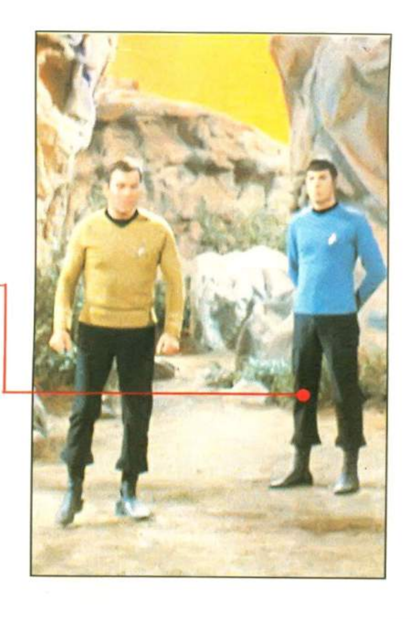




Prosper: 30 Jahre Enterprise

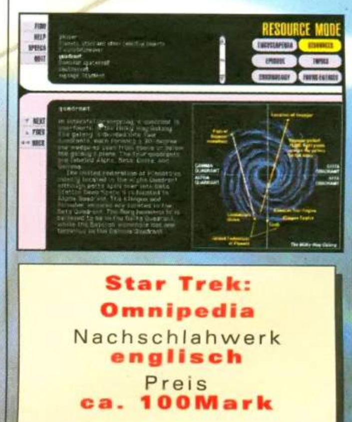
Paramount gibt heute meist das Zehnfache pro Episode aus. Die Ausstatter spürten das knappe Budget zuerst. Sie wühlten nicht selten aus den Mülleimern des Studiogeländes merkwürdig aussehende Gegenstände, die man später neu bemalt an den Wänden der Enterprise wiederfand. Auch McCoys medizinischer Tricorder war ein umfunktionierter Salzstreuer. Die kleine und billige Firma, die mit den Special-Effects beauftragt wurde, brachte nur Effekte zustande, bei denen ein unscharfes Plastikmodell angewackelt kam, das einem riesigen Raumschiff überhaupt nicht ähnelte. Damals wurde ausschließlich mit Modellen gearbeitet. Ein Modellbauer bastelte zwei Ausführungen. Eine war zirka drei Meter lang und für Detailaufnahmen gedacht, die kleine Schwester hatte einen Meter Länge und diente für Szenen, auf denen das gesamte Schiff zu sehen war. Da sich die Flugszenen mit der Enterprise schwer realisieren ließen, wurde nicht das Modell, sondern die Kamera bewegt.
Unter den begrenzten technischen Möglichkeiten hatte das Team auch zu leiden, als es um so banale Dinge wie das Öffnen von Türen oder die Tonaufnahmen ging. Jeweils ein Mitarbeiter wurde abgestellt, der Besatzung die Pforten zu öffnen. Die alten Rohrsysteme in den Studios sorgten für ein ganz anderes Problem, da viele Tonaufnahmen durch Toilettenspülgeräusche einen merkwürdigen Touch erhielten.

Auch Story und Charaktere mußten entwickelt werden – wobei es nicht leicht war, den Schauspielern alles recht zu machen. Bemerkungen wie "Das würde mein Charakter nie sagen" brachten die Produzenten ins Schwitzen. Nimoy entwickelte sich zu solch einem unangenehmen Mitarbeiter. Für die Serie war das letztlich gut, denn so erfand **Spock** den berühmten Nervengriff. Nimoy fand es langweilig, jemanden einfach niederzuschlagen. Auch der vulkanische Gruß, eigentlich eine jüdisch-rabbinische Geste, wurde von Nimoy eingeführt. Drehbuchautor Gene Coon brachte interessante Aspekte und Ideen in die Serie ein. Er erfand die Klingonen, die "Erste Direktive" und ließ eine besondere Beziehung zwischen Kirk, Spock und McCoy entstehen, die oft die Atmosphäre auflockerte.
Am 8. September 1966 war es schließlich soweit: Die erste Staffel von StarTrek ging auf Sendung. Anstatt der geplanten Pilotfolge wurde versehentlich "Das Letzte seiner Art" gesendet, eine eher langweilige Episode. Die Kritiken und Einschaltquoten fielen entsprechend schlecht aus. Trotzdem fuhr die Crew mit den Dreharbeiten für die erste Season fort. Besonders überraschend war die Reaktion der SciFi-Fans auf Spock: Er wurde schon bald zur beliebtesten Figur der Serie. Der Sender reagierte prompt und bat, den Vulkanier mehr in den Mittelpunkt zu stellen – nur wenige Monate, nachdem man



OMNIPEDIA

Von der StarTrek-Enzyklopädie "Omnipedia" gibt es jetzt eine aktualisierte Version, in der auch die neueren Entwicklungen aus den Serien Berücksichtigung finden. Das umfangreiche Lexikon auf CD-ROM bietet Fotos, Videos und Audiosamples. Wer will, navigiert sich per Sprachausgabe durch die Tiefen der Trek-Infos.



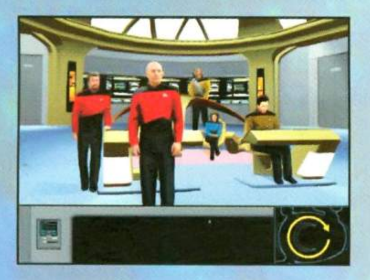
Star Trek: Omnipedia
Nachschlahwerk
englisch
Preis
ca. 100Mark



Next Generation: Lieutnant Data, Dr. Crusher und Erster Offizier William T. Riker genießen die Sonne bei einem Außendreh.

NOCH AKTUELL

Neben zwei älteren StarTrek-Titeln von Interplay, die aber von der Aufmachung nicht mehr zeitgemäß sind und auch schon damals spielerisch nicht ganz überzeugen konnten, gibt es der-



zeit zwei aktuelle StarTrek-Programme.

"StarTrek: A Final Unity" gilt momentan als bestes Computerspiel zur Serie überhaupt. In dem Adventure steuert der Spieler verschiedene Crewmitglieder und erkundet während mehrerer



Missionen sowohl fremde Planeten als auch die Enterprise.

Das erste und bislang einzige Programm zu "Deep Space Nine" heißt "Harbinger" und erschien erst kürzlich. In Standbildern ist man als Diplomat auf der Station unterwegs, erst zur Spielmitte geht es durch das Wurmloch in den Gamma-Quadranten. Ein technisch und spielerisch nicht ganz überzeugendes Programm, für Fans der Serie aber empfehlenswert.

Beide Programme gibt es mit deutschem Handbuch und Bildschirmtexten, die englische Sprachausgabe stammt von den echten Schauspielern. "Harbinger" erscheint demnächst in einer synchronisierten Version.

Titel	Test	Wertung
A Final Unity	07/95	86%
Harbinger	05/96	58%

Nimoy am liebsten gefeuert hätte. Ganz anders erging es Nichelle Nichols, die Lieutnant Uhura spielte. Sie hatte immer weniger zu sagen und zu tun. Martin Luther King höchstpersönlich traf die Schauspielerin und stellte sich als großer Fan heraus. Auf seine Bitte blieb ihre Rolle erhalten. Während der dritten Season verließen die ersten Crew-Mitglieder das sinkende Schiff, das Budget wurde gekürzt und belief sich gegen Ende auf 178.000 Dollar – "normalen" TV-Serien standen im Schnitt 200.000 Dollar pro Episode zur Verfügung. Drastische Sparmaßnahmen waren notwendig. Drehbücher wurden umgeschrieben, Außenszenen gestrichen. Am 9. Januar 1969 lief die letzte Folge auf NBC.

Wenig später betrat der erste Mensch den Mond und löste in Amerika eine Weltraum-Euphorie aus. Ab da boomte der StarTrek-Kult: Viele kleine Regionalsender kauften die Serie und machten sie aus dem Nichts zu einem riesigen Erfolg.

Next Generation

Im Sommer 1986 munkelte man erstmals über eine Rückkehr von StarTrek auf den Bildschirm. Eine neue Crew sollte auf Reisen gehen. Zuerst war geplant, mit "The Academy Years" den Zeitraum vor die Classic-Serie zu legen, um Kirk und seine Besatzung in der Studienzeit zu zeigen. So hätte man die gleichen Helden, aber junge und billige Schauspieler. Dieses Projekt wurde fallengelassen: Gene Roddenberry wollte eine neue StarTrek-Serie etablieren. Noch bevor eine einzige Drehbuchseite existierte, protestierten Fans und Stars lautstark gegen das Projekt. James Doohan, DeForest Kelley und besonders William Shatner waren gegen Roddenberrys Idee.

Das Konzept wurde mehrfach überarbeitet, der Captain von Julien zu Jean-Luc Picard umbe-



Next Generation: Will Riker's Ruf als Charmeur ist legendär

nannt. Aus Macha Hernandez wurde Natasha Yar, aus der 16 Jahre alten Leslie Crusher wurde ein zwölf Monate jüngerer Wesley.

Leider ließ der Pilotfilm zu wünschen übrig, weil man ihn von geplanten 60 auf 90 Minuten streckte – die langatmige Story wurde richtig langweilig. Immerhin gelang es, mit Q einen faszinierenden Charakter einzuführen und durch tolle Tricks und guten Sound zu bestechen.

Überraschend war das Ableben von Tascha Yar, das die Zuschauer unvorbereitet traf. Angeblich entschied sie sich zum Ausstieg, weil ihr die Rolle als Sicherheits-Chefin zu oberflächlich war. Neu die Verwendung von Horrorelementen in "Die Verschwörung": Aliens nisten sich in Menschen ein und wollen die ganze Föderation übernehmen. Jonathan "Riker" Frakes ißt in dieser Folge tatsächlich eine lebende Made, was das Fernsehen aber nie zeigte.

Für die zweite Season wurde Worf wurde Sicherheitsoffizier, LaForge bekam den Posten des Chefingenieurs und Riker ließ sich einen Vollbart wachsen. Die Crushers waren ein größeres Problem. "Da sich der Charakter nicht wie vorgestellt entwickelt", so die offizielle Begründung, wurde statt Dr. Crusher die etwas kernigere Dr. Pulaski eingeführt. Man beförderte Wesley zum Fähnrich, der so zu einem festen Platz auf der Brücke kam. Dies geschah, obwohl viele Fans gegen den etwas braven Jüngling waren und sogar Anti-Wesley-Clubs gründeten. Auch die zweite Season hatte Höhepunkte: So machten die Zuschauer erste Bekanntschaft mit den Borg und erlebten Q in Höchstform.

In der dritten Season änderten sich die Uniformen der Besatzung. Weil die Overalls sich als zu umständlich erwiesen, ersetzte man sie durch Zweiteiler, was sich in der Folgezeit durch das ständige Herunterziehen des verrutschten Oberteils bemerkbar machte. Überraschend und ohne Begründung verließ Dr. Pulaski die Enterprise wieder und machte für Wesleys Mutter Platz. Season drei und vier wurden erstmals durch einen Zweiteiler verbunden: Die Borg kehren zurück, nehmen Picard gefangen und zerstören die halbe Föderationsflotte. In den sehr guten vierten und fünften Seasons lernten die Zuschauer Picards Familie, Datas "Vater" und Worfs Sohn kennen. In "Wiedervereinigung" war Leonard Nimoy als Spock zu sehen. Diese und andere Doppelfolgen, sowie immer bessere Storys zeigen, daß sich StarTrek in Höchstform befand. Obgleich die Qualität sich stetig verbesserte, verloren viele Darsteller die Lust, jeden Tag mit der Enterprise zu verbringen: Die siebte Season sollte die letzte sein. Die Folgen ließen keine Wünsche offen, mehrere der Schauspieler führten Regie. Mit "All Good Things" verabschiedete sich die "Next Generation" vom Fernsehpublikum. Die Serie endete auf ihrem Höhepunkt.

Deep Space Nine

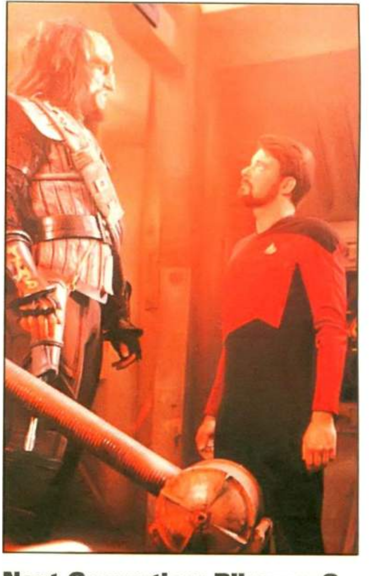
Das Sorgenkind der StarTrek-Familie wurde Ende 1991 geboren, als die Schauspieler der "Next Generation" erstmals Ausstiegsgedanken äußerten. Beide Serien liefen eine Season paral-







Next Generation: Auch ein Klingone braucht mal 'ne Pause. Michael Dorn zog es trotzdem wieder ins Studio



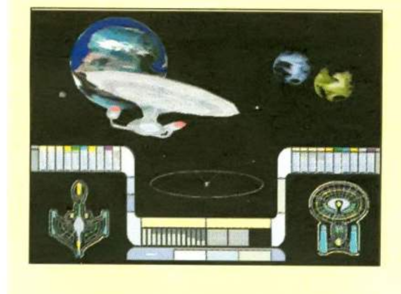
Next Generation: Riker muß seine Führungsqualitäten auf einem Klingonenschiff beweisen - nicht ganz einfach, wenn der Kollege einen Meter größer ist

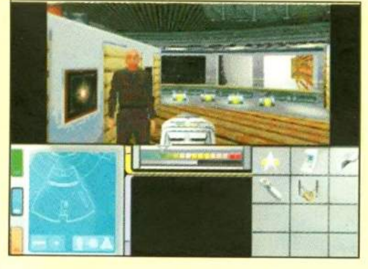
lel zueinander. Inzwischen um einiges an Erfahrung reicher, hatten die Produzenten mit der Vorbereitung von "Deep Space Nine" weniger Probleme. Um eine Verbindung zur Vorgängerserie zu schaffen, zog Miles O'Brien samt Familie auf die Raumstation.

Handlung und Personen waren schnell festgelegt: "Deep Space Nine" ist der Name einer Raumstation, die von den Cardassianern gebaut wurde und um Bajor kreist. Der Krieg zwischen Bajor und Cardassia ist zu Ende, die Bajoraner beantragen die Aufnahme in die Föderation. Die Raumstation wird nunmehr von der Föderation geleitet, ein stabiles Wurmloch ermöglicht Reisen in den unerforschten Gamma-Quadranten. Über die Charaktere wurde man sich schnell einig: Commander Sisko, erster Offizier Kira Nerys (gestellt von der bajoranischen Regierung) und Wissenschaftlerin Jadzia Dax sollten auf der Ops Dienst schieben. Dax sollte von Anfang an eine Trill sein. Diese Rasse besteht aus einem Wirt und einem Symbionten. Falls der Wirt stirbt, kann der Symbiont in einem anderen Körper weiterleben – was die Möglichkeit schafft, für Dax auch andere Schauspielern zu engagieren. Außerdem wurden der Formwandler Odo sowie der junge und abenteuerlustige Dr. Bashir aus der Planungsphase übernommen.

Wie die ersten beiden Seasons war auch der Pilotfilm zwar anspruchsvoll, konnte aber kaum überzeugen. Die Inszenierung waren zu langsam, Action fiel trägen Konfliktlösung-durch-Gespräch-Episoden zum Opfer – "Dallas in Space" hieß es gehässig von Fans. Die Einschaltquoten waren für StarTrek-Verhältnisse schlecht.

STAR TREK: GENERATIONS







Von Microprose/Spectrum Holobyte, die auch schon "StarTrek: A Final Unity" programmierten, erscheint Anfang nächsten Jahres das offizielle Spiel zum letzten StarTrek-Kinofilm "Generations". Kein reinrassiges Adventure, sondern ein bunter Genremix, besteht "Generations" aus drei unterschiedlichen Teilen: In der strategisch ausgerichteten "Sternenkartographie" verfolgt der Spieler den Kurs von Filmbösewicht Soran und versucht, ihn rechtzeitig abzufangen. Im zweiten Teil wird die Enterprise direkt gesteuert und liefert sich Weltraumgefechte mit klingonischen Kampfschiffen. Im abschließenden dritten Abschnitt erforscht der Spieler aus einer 3D-First-Person-Perspektive verschiedene Umgebungen wie romulanische Raumstationen oder einen klingonischen "Bird of Prey". Dieser Teil wird eine Mischung aus Action und Adventure und endet mit einem Feuergefecht zwischen dem Spieler und Soran. In der englischen Version sprechen William Shatner, Malcolm McDowell, Whoopi Goldberg und Patrick Stewart höchstpersönlich ihre Rollen, in der deutschen kommen die entsprechenden Synchronstimmen zum Zug.

StarTrek - Generations	
Genre	Genremix
Hersteller	Microprose
Erscheinung geplant	1. Quartal 97





Deep Space Nine: Captain Sisko auf der Defiant



Deep Space Nine: Jadzia Dax kämpft seit sieben Leben und kennt manchen Trick

Kosmetische Änderungen halfen DS9 ab der dritten Season wieder auf die Beine. Das hochgerüstete Raumschiff **"Defiant"** wurde eingeführt und brachte etwas mehr Bewegung und Action ins Spiel. Mit den Dominion und deren Armee aus "Jem'Hadar"-Kriegern bekam die Station erstmals einen wirklich gefährlichen Gegner. Außerdem gelang es, die Episoden insgesamt spannender aufzuziehen und schneller in Szene zu setzten. Season drei zwar noch nicht perfekt, machte den Zuschauern aber bedeutend mehr Spaß als zuvor. Die Quoten stiegen.

Die letzte Generalüberholung mit dem Beginn der vierten Staffel brachte endgültig die gewohnte "Next Generation"-Qualität. Die Besatzung hat mittlerweile echte Konflikte, die Dominion-Gefahr aus dem Gamma-Quadranten wächst und die Klingonen sind zunehmend schlecht auf die Föderation zu sprechen – Roddenberry, der den "friedlichen" Worf erfand, hätte beim Lesen der Drehbücher vermutlich getobt. Einen fast schon genialen Schachzug machten die Produzenten mit der Verpflichtung von Worf als militärischer Berater auf DS9. Schauspieler Michael Dorn war übrigens leicht zur Rückkehr zu bewegen: Er gilt als einer der StarTrek-Darsteller, die auch echte Überzeugungs-Trekkies sind. Insgesamt gesehen sind die neuen Folgen – mit wenigen Ausnahmen – von "Deep Space Nine" mit das beste, was es bislang an StarTrek-Material auf der Mattscheibe zu sehen gab. Warten wir ab, ob die Episoden auf solch hohem Niveau bleiben.

Voyager

Mit dem Ende der "Next Generation" flog kein Föderationsraumschiff mehr über die Bildschirme und erforschte unbekannte Welten. Um das zu ändern, verschlägt es im Pilotfilm kurzerhand die "USS Voyager" in den weit entfernten Delta-Quadranten. Die Rückkehr in erforschtes Gebiet dauert bei Maximalgeschwindigkeit runde 70 Jahre. Wenn schon so weit weg von zuhause, warum das unbekannte Gebiet nicht gleich fleißig erforschen und kartographieren?

Soviel zum Grundkonzept "Voyager". Konflikte auf dem Raumschiff sind vorprogrammiert: Eine aus Föderations- und Marquis-Besatzung gemischte Crew kann und wird sich nicht gut vertragen. Abgesehen davon, dürften die meisten Besatzungsmitglieder nicht sehr glücklich mit



STAR TREK: BORG

Auch die Borg stehen demnächst im Mittelpunkt eines Computerspiels. Für viele überraschend: Ein ganzes Programm um die Cyborg-Rasse, die zwar bei den Fans sehr beliebt ist, über die es aber, verglichen etwa mit den Klingonen, nicht gerade überwältigend viel an Infos gibt?

Die Borg sollen Hauptgegner im achten StarTrek-Kinofilm sein und führen - unbestätigten Gerüchten zufolge - mit ihren riesigen metallischen Raumschiff-Würfeln einen Großangriff auf die Erde. Dem stellt sich die "Next Generation"-Crew entgegen, ergänzt um Lt. Barclay und Lwaxana Troi. Regie in dem vermutlich eher actionorientierten Film führt Jonathan Frakes, die Dreharbeiten haben im April begonnen. In Deutschland erscheint er nicht vor dem Herbst '97. Der offizielle Titel, so er denn überhaupt schon feststeht, ist noch unbekannt.

Das Computerspiel "StarTrek: Borg" wird eine Mischung aus interaktivem Film und Adventure: Ein junger Offizier der Sternenflotte, dessen Vater von den Borg getötet wurde, sinnt auf Rache. Als Begleiter steht dem Spieler ein alter Bekannter hilfreich zur Seite und führt durch das Programm: Q, das gottgleiche Wesen aus dem gleichnamigen Kontinuum. Neben aufwendig berechneten Computeranimationen gibt es auch zahlreiche Filmszenen, die in Original-StarTrek-Kulissen gedreht wurden.

Borg erscheint auf vier CD-ROMs bei Viacom NewMedia und wird von Simon & Schuster Interactive entwickelt, die auch schon für "Klingon" verantwortlich zeichnen. Die Veröffentlichung ist zum Jahresende geplant.

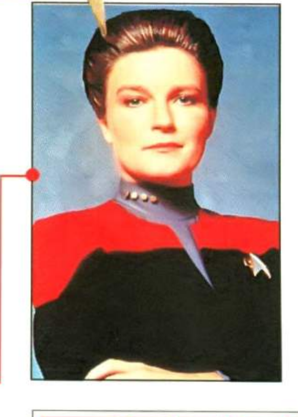


StarTrek: Borg	
Gennre	Adventure
Hersteller	Viacom NewMedia
Erscheinung geplant	Ende 96

ihrer Lage sein: Immerhin sind sie nicht freiwillig dahin gegangen, wo nie ein Mensch zuvor gewesen ist. Die Besetzung der Hauptrolle war von Anfang an problematisch. Die Produzenten wollten unbedingt einen weiblichen Captain. Zuerst sollte Linda Hamilton (Terminator) engagiert werden, doch dann einigte man sich auf die Kinoschauspielerin Geneviève Bujold. Die warf bereits nach drei Drehtagen aus unbekannten Gründen das Handtuch. Nachschub war mit Kate Mulgren, die jetzt **Captain** Kathryn Janeway verkörpert, schnell gefunden.



Voyager: Johnathan Frakes führt manchmal Regie



Die Special Effects waren von gewohnt hoher Qualität, und auch die Darsteller überzeugen: Tim Russ als Vulkanier, Robert Belrun als Marquis-Commander und ein grantiger holographischer Arzt, der für etwas Auflockerung und Humor sorgt. Was noch fehlte, waren gute Episoden. Und die bekamen die Zuschauer auch von Anfang an geboten. Der Pilotfilm gilt als bislang beste aller StarTrek-Serien. Spannende und abwechslungsreiche Folgen bietet vor allem die erste Staffel. Zu Beginn der zweiten wird es zwar wieder etwas kopflastig und spirituell, doch spitzt sich zur Mitte der Konflikt mit den Kazon immer weiter zu und dürfte sich langfristig als Hauptgefahr für "USS Voyager" durch die Serie ziehen. Was Fans sich gespannt fragen: Was ist eigentlich mit der Cyborg-Rasse Borg, deren Heimatplanet laut "Next Generation" angeblich irgendwo im Delta-Quadranten sein soll?

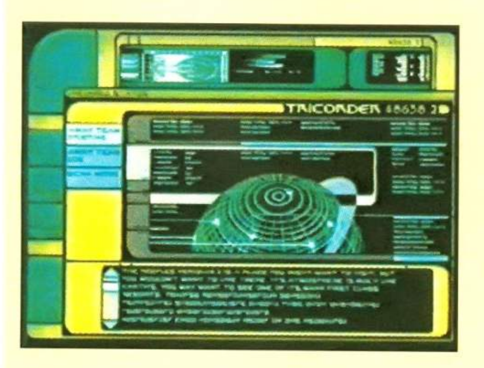
Marco Gremmel/ste

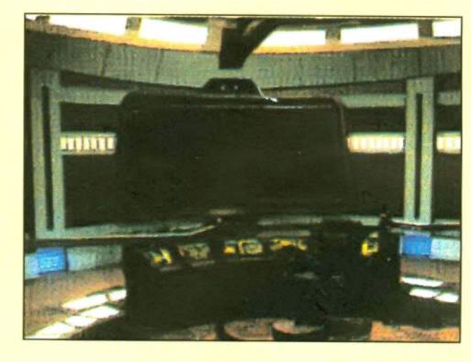
CLUB

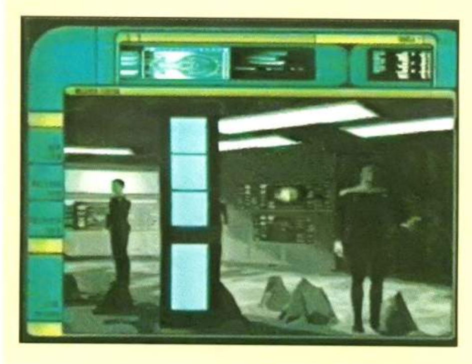
Mit 7000 Mitgliedern ist der "StarTrek Central Europe" der größte Fanclub seiner Art in Deutschland.
STCE
Postfach 22 01 11
86181 Augsburg
Bitte Rückporto beilegen!

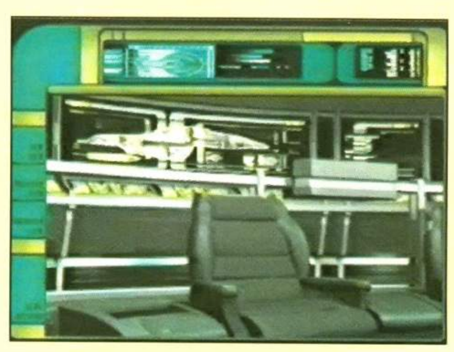
STAR TREK: VOYAGER

Keine StarTrek-Serie ohne eigenes Computerspiel: Auch für Voyager werkeln fleißige Programmierer an einem Adventure. Keine geringeren als die "SystemShock"-Macher "Looking Glass" wurden mit der Entwicklung beauftragt. Der amerikanische Medienkonzern Viacom, dem auch die StarTrek-Filmgesellschaft Paramount und damit alle Rechte an der Serie gehören, hat sich kürzlich mit einer kleinen Beteiligung an "Looking Glass" eingekauft.
Im "Voyager"-Adventure wird ein Außenteam von einer der Kazon-Sekten entführt, die restliche Crew macht sich auf die Suche nach den verschollenen Teammitgliedern und stößt dabei auf ein besonders gefährliches, bislang unbekanntes außerirdisches Wesen. Die Handlung wurde in vier Episoden aufgeteilt. Der Spieler unterhält sich auf fremden Planeten mit neuen Alien-Rassen, löst Schwierigkeiten mit der Voyager-Technik und muß in mehreren Weltraumkämpfen die richtigen Entscheidungen treffen. "Looking Glass" haben sich ihren guten Ruf mit der Entwicklung von 3D-Spielen erworben, und so wird "Voyager" neben vorberechneten Renderbildern auch Echtzeit-3D-Umgebungen enthalten. Ob das Raumschiff selbst frei beweglich in 3D erforscht werden kann, ging aus dem uns zur Verfügung stehenden Material leider nicht heraus. Damit der Spieler volle Kontrolle über die gesamte Crew hat, arbeitet man auch an einem besonders fortgeschrittenen "Team A.I."-System. Zur Erinnerung: Looking Glass' letzte Veröffentlichung "Terra Nova" setzte insbesondere mit einer ausgeklügelten Wingmen-Steuerung neue Akzente. Abenteuerlustige Trekkies müssen sich noch etwas gedulden: "StarTrek: Voyager" erscheint nicht vor dem ersten Quartal 97.









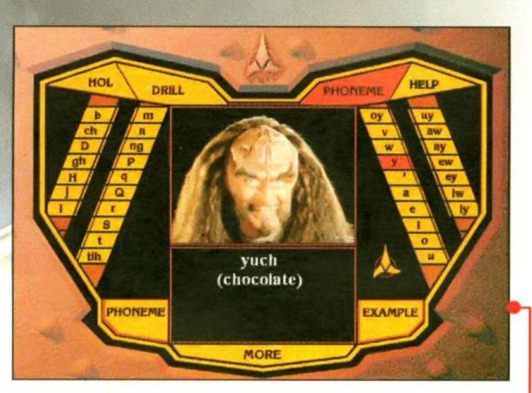
StarTrek Voyager	
Genre	Adventure
Hersteller	Looking Glass
Erscheinung geplant	1. Quartal 97

KLINGON

Die erste interaktive StarTrek-Folge bietet viele Spielelemente und ein Sprachlabor.

DICTIONARY

Das "Klingon Dictionary" ist eine preudo-wissenschaftliche, knochentrocken aufbereitete Einführung in die klingonische Sprache mitsamt Grammatikteil und Vokabelliste. Geschrieben wurde das nur in englisch erhältliche Buch von Mark Okrand, der die Sprache ursprünglich für die Fernsehfolgen entwickelte.
Okrand, Mark: The Klingon Dictionary. Pocket Books, New York 1992. ISBN 0-671-74559-X. Preis: ca. 30 Mark



Das "Klingon Speech Lab": Gowron höchstpersönlich hilft beim Lernen

Ein Anschlag auf Gowron, den Vorsitzenden des klingonischen Rates, schlägt fehl: Einer seiner **Untertanen** wirft sich in letzter Sekunden zwischen Herrscher und "Hunter-Killer", eine kleine, fliegende und selbsttätig das Ziel suchende Mini-Bombe. Der junge Sohn des Opfers schwört gemeinsam mit Gowron auf Rache, und so verfolgen die beiden die Spur des Mordwerkzeugs zurück.
Ihr übernehmt die Rolle des Sohnes. Die Geschichte findet nur als Holodeck-Simulation statt und dient der Vorbereitung eines jungen Diplomaten.
An entscheidenden Stellen wird die Handlung unterbrochen und der Spieler muß per Mausklick auf Gegenstände des Bildes beweisen, daß er sich schon wie ein richtiger Klingone verhält. Wer die falsche Entscheidung trifft, landet wieder auf der Holo-Ebene und wird harsch zurechtgewiesen, darf die Szenen aber unbegrenzt wiederholen. Am Stück betrachtet, dauert der Film ca. 75 Minuten, insgesamt sind rund zwei Stunden Video auf den drei CDs. Die Handlung kann jederzeit gestoppt werden: Per Mausklick liefert dann die Stimme des Bordcomputers Einzelheiten zu typischen klingonischen Gegenständen. Die ehemals gefürchteten Feinde der Föderation entpuppen sich hier übrigens als lustiges Völkchen. Beim gemeinsamen Umtrunk in Weltraumkneipen oder während des Anflugs auf Schlachten: Sofort stehen sie im Kreis zusammen und schmettern eine fröhliche Oper: Wäre "Klingon" Teil einer der Fernsehserien, müßte man es trotz blutrünstiger Szenen eher unter die lustig-schrägen Folgen einreihen. Daß mit Jonathan Frakes ein mittlerweile routinierter Serien-Regisseur die Inszenierung übernahm, ist offensichtlich: Handlung, Kulissen und Schauspieler – insbesondere Robert O'Reilly als glubschäugiger Oberklingone – entsprechen dem gewohnt hohen StarTrek-Standard.


Attentat auf Gowron mit einem "Hunter-Killer"

Die dritte CD bietet ein virtuelles **Sprachlabor**, um sowohl Schrift als auch einige Vokabeln der Kriegerrasse zu trainieren. Zu besonders wichtigen Begriffen hilft Gowron höchstpersönlich in kurzen Videos mit der korrekten Aussprache, ansonsten erledigt der Computer diese Aufgabe. Neben dem PC-Programm bietet der Silberling Audiotracks, mit denen man unterwegs die frisch erworbenen Kenntnisse übt. Wer auf der nächsten Convention auf klingonisch smalltalken möchte, findet momentan keine bessere Einführung. Zum Essen bestellen sollte es reichen, für tiefschürfendere Konversationen sind weitere Studien unumgänglich – etwa mit Hilfe des "Klingon Dictionary".
Das Programm gibt es derzeit nur in einer englischen Version mit deutschem Handbuch; eine vollständig synchronisierte Fassung erscheint noch diesen Sommer. *ste*


Peter Steinlechner

GUT

"Klingon" ist eigentlich gar kein Computerspiel, sondern wurde von vorne bis hinten als interaktive StarTrek-Folge konzipiert. Unter diesem Blickwinkel bin ich mit dem Programm glücklich. Leider – und damit zur Kritik – ist das Ganze viel zu kurz: Auch der wohlwollendste Fan hat auf diesem Holodeck höchstens fünf Stunden Spaß. Die zu fällenden Entscheidungen sind, bis auf eine Ausnahme, eher harmlos. Bei Fehlversuchen werden viel zu lange Szenen wiederholt. Es nervt einfach, wenn zum x-ten mal ausführlichst das gleiche gezeigt wird. Was das Sprachlabor betrifft: Prima Idee, ansprechend umgesetzt – aber letztlich höherer Blödsinn, dem wohl nur absolute Hardcore-Trekkies langfristig Nutzen abgewinnen können. Trotz des schlechten Verhältnisses Spaßdauer/Preis ist "Klingon" für echte Fans ein Muß, alle anderen finden spielerisch bessere Interactive Movies. Abschließend sei ausdrücklich darauf hingewiesen, daß mein "Gut" in diesem Fall die Wertungsvariante für Liebhaber der Serie ist, alle anderen finden's wohl eher mäßig.

Name ....**StarTrek Klingon**
Genre ....Interactive Movie
Hersteller ....Simon & Schuster
Niveau ....leicht
Preis ....ca. 100 Mark
Spieler 1

System ....Windows 3.1/95
Festplatte belegt ....18 MByte
RAM-Ausstattung ....8 MByte
Steuerung ....Maus
Extras ....Sprachlabor

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		

Grafik **72%**
Sound **78%**

Spielspaß
59%

MISSIONFORCE:

Cybrid erzittere! Nach fünf Jahren Abstinenz wird endlich wieder mit Mechs von Hexfeld zu Hexfeld geschossen.

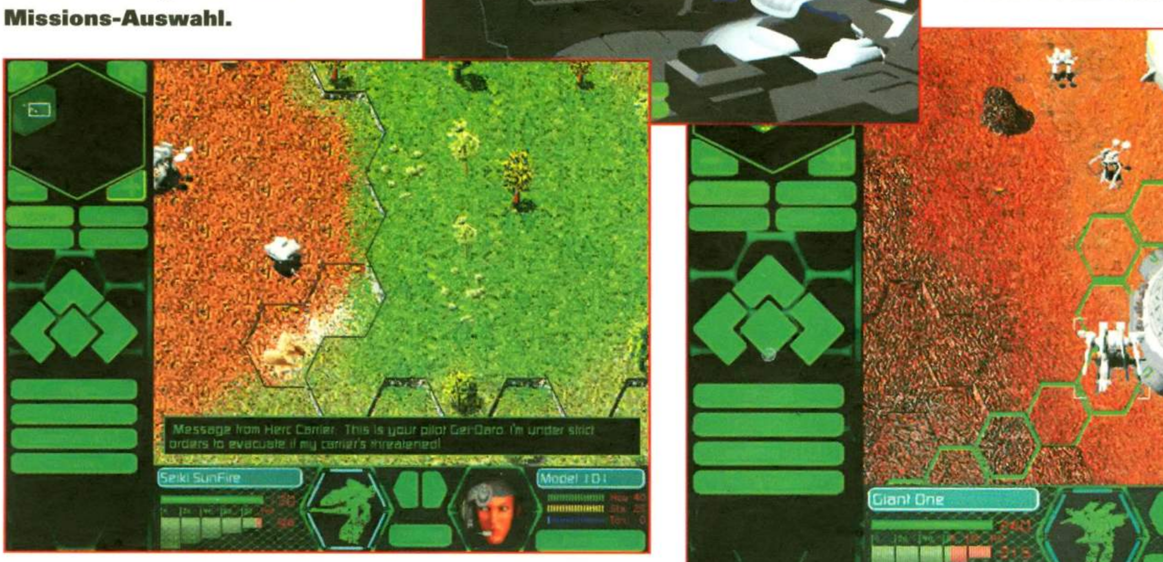
Etwas ungewöhnlich dürfte es für die Simulations-Profis von Dynamix schon gewesen sein, ein "richtiges" Strategiespiel auf die Beine zu stellen. Doch der Hexfeld-Einstand scheint den Mannen aus Oregon geglückt zu sein. Und sie haben sich auch ein gigantisches Thema ausgesucht, das jahrelang vernachlässigt wurde: "BattleTech", das wunderbare Strategie-Brettspiel, bietet optimale Voraussetzungen, auf Computermonitore gebannt zu werden. Und bevor die Schöpfer von FASA dies tun, bastelten die Sierra-Ableger ein äußerlich klassisches Hexfeld-Strategiespiel, das auf dem MetalTech- und Herc-Universum von Dynamix basiert. Zwar heißen die Hercs nicht BattleMechs, sehen aber so aus und machen dasselbe: Feindliche Riesenrobos und Gebäude zerstören, Planeten erobern und in der Galaxie Schrecken verbreiten.

In "Cyberstorm" schlüpft Ihr in die Rolle eines kleinen Offiziers, der sich eine eigene Einheit aufbaut hat und auch frei über die finanziellen Belange entscheiden darf. Zu Beginn geht's sofort mit einem kleinen Startkapital und zwei Mechs gegen die altbekannten Cybriden, denn Kampf bringt Kohle und die ist wie immer Voraussetzung für neue Hercs, Piloten und Waffen.

Vor jeder Mission wählt Ihr eine aus neun vorgegebenen aus. Im jeweiligen Planetensystem ist grundsätzlich immer das Hauptquartier der Cybriden zu zerstören. Diese Mission könnt Ihr wie jede andere entweder sofort anwählen oder in anderen Aufträgen Geld und Erfahrung sammeln, um Euch für diesen Kampf zu rüsten. Habt Ihr das HQ zerstört, gibt's zusätzliche Beförderungen, und Euer Regiment wird in ein anderes, gefährlicheres System versetzt. An **Missionsarten** warten Seek ´n Destroy-, Verteidigungs-, Aufklärungs- oder Erzabbau-Aufträge. Letztere bringen das meiste Geld, da die Hercs mit Ernte-Vorrichtungen ausgerüstet werden können und Ihr so das begeehrte Erz abbaut. Für 100 Erzeinheiten gibt's 1000 Credits. Die einzelnen Missionen unterscheiden sich jedoch nicht nur im Einsatzziel: Jede Karte wird zufällig generiert und je nach Planet erwarten Euch verschiedene äußere Bedingungen. Im Verlauf Eurer Karriere kämpft Ihr in blutroten Vulkan-Szenarien, auf Eiswelten oder auf saftigen, grünen Wiesen fruchtbarer Planeten. Und je nach Austragungsort der Scharmützel haben die Welten einen eigenen Einfluß auf das Kampfgeschehen. Dank elektromagnetischer Anomalien oder ähnlichem, funktionieren auf bestimmten Planeten die Schilde oder die Energiewaffen nicht, alle Sensoren fallen aus oder die Verschlußmechanismen der Raketenwerfer geben durch bestimmte Gravitationsverhältnisse den Geist auf. Diese Einschränkungen erwarten Euch auf fast jedem Planeten, so daß eine vorherige Umkonfiguration Eurer Hercs teilweise unumgänglich ist. Zu diesem Zweck rüstet Ihr Eure Hercs, ähnlich wie



Wohin soll's gehen? Die Missions-Auswahl.



Fast wie in der Heimat: Dieser Planet hat eine freundliche Athmophäre und saftige Weiden

Sehr schön animiert: Unsere Hercs laufen den Hexweg entlang

CYBERSTORM



◀ Übel wird's, wenn Ihr mitten in einem Haufen Cybriden abgesetzt werdet

Sollte immer abgebaut werden: Das allseits begehrte Erz ▼

Career Status	
Career Date	7.4
Credits	93908
Rank:	Battle Captain
Hercs Owned:	15
Max number Hercs:	25
Bioderms Owned:	16
Max number Bioderms:	37
Cybrids Destroyed:	326
Missions Attempted:	36
Missions Completed:	36
Ore Mined:	46542

Jederzeit verfügbar: Der Status der eigenen Einheit mit penibler Buchführung

in "Earthsiege 2", eigenhändig aus. Dabei können über 20 Hardpoints Eurer Kampfmaschinen bearbeitet und mit passenden Waffen und allem anderen, was dazu gehört, gestopft werden. Eine ganz besondere Position nehmen in "Cyberstorm" schließlich Eure Piloten ein, die Bioderms. Diese künstlich gezüchteten Söldner verfügen je nach Güte (und Preis) über acht Eigenschaften, deren Skala von 0 bis 100 reicht. Im Kampf ernten Eure Bioderms Erfahrungen, die nach den Missionen als Zusatzpunkte auf das Konto der jeweiligen Eigenschaft gehen. In einem VR Trainingsraum werden die Bioderms zusätzlich gegen Bezahlung trainiert – die Skills können so auch ohne Kampfhandlungen verbessert werden. Endlich auf dem Spielfeld angekommen, seht Ihr



Auwei: Die Basis wird von Laser-Türmen beschützt

FAMILIE HERC

Baby Herc: Shadow



Der Shadow ist der schnellste Herc der Familie. Er ist zwar sehr klein, läßt sich kaum bewaffnen, kann aber mit den besten Sensoren ausgerüstet werden und sollte bis in die letzte Mission als Scout dienen.

Teenie Herc: Sensei



Für die ersten beiden Planetensysteme ist der Sensei noch empfehlenswert, dann sollte er jedoch durch Giants oder Ogres abgelöst werden. Mittelmäßiger Speed und Bewaffnung – nichts besonderes also.

Mama Herc: Giant



Der Giant ist manchmal unverzichtbar, gehört aber eher in die Klasse "unbrauchbar". Er trägt fast nur ballistische Waffen und kann erst ganz am Ende des Spiels Waffen tragen, die auch Schilde vernichten.

Papa Herc: Reaper



Der Reaper ist der große Bruder des Demon. Er läßt sich etwas besser bewaffnen und verträgt mehr Panzerung. Mit der "Anti-Grav Unit" und gutem "Drive" läuft er (und alle anderen) in einem Zug über die halbe Karte.

Kindergarten Herc: Remora



Der Remora spielt eigentlich nur eine Rolle, bis andere, bessere Hercs verfügbar sind. Er ist zwar flink, aber nicht schneller als der Shadow und fliegt spätestens bei Verfügbarkeit des Ogres aus unserer Truppe. Also ein Herc für die ersten sechs Missionen.

Twen Herc: Ogre



Für den Ogre gilt eigentlich das Gleiche wie für den Sensei. Er läßt sich ganz gut bewaffnen und ist nicht langsam, spielt allerdings nur in einigen Missionen eine Rolle, da er bei Verfügbarkeit durch Demons oder Reapers ersetzt wird.

Onkel Herc: Demon

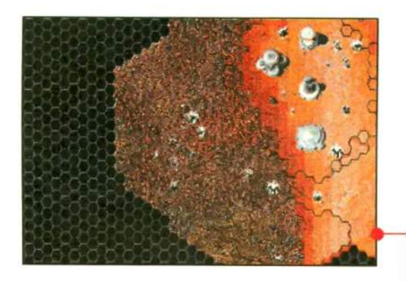


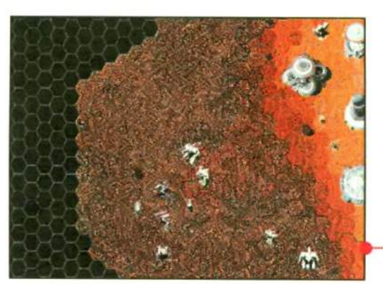
Der Demon ist, wie Reaper und Apocalypse, die Standardwaffe. Spätere Missionen können nur mit einer Armee (mehr als zehn) dieser drei Typen gewonnen werden. Der Demon läßt sich sehr gut mit allem bewaffnen, ist aber langsam.

Opa Herc: Apocalypse



Fast das Gleiche gilt auch für den Apocalypse. Er ist jedoch der größte, dickste, bedrohlichste und fieseste Herc. Bewaffnen könnt Ihr ihn, wie Ihr wollt – der Apocalypse frißt alles und kann, passend ausgerüstet, auch recht weit laufen.

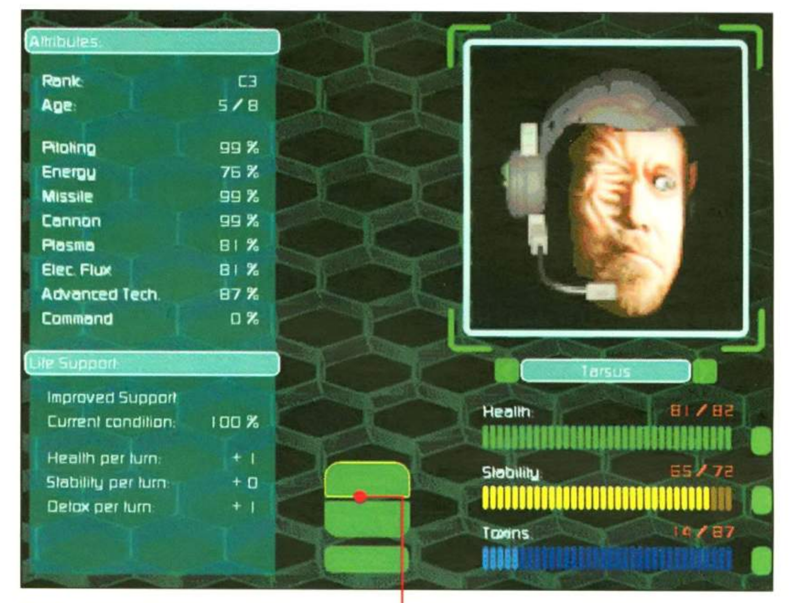












Auf Knopfdruck werden unsere Bioderms zugedröhnt

Eure Hercs aus einer isometrischen Vogelperspektive. Der Landschaftsausschnitt läßt sich fast **stufenlos zoomen** und aus sechs verschiedenen Richtungen betrachten. Via Maus zieht Ihr Eure Robos rundenweise über die Hexfeldlandschaft. Dabei hat jedes Hexfeld besondere Eigenschaften – die Überquerung kostet unterschiedlich viel Bewegungspunkte, die Höhe des Hexfeldes variiert oder es gibt Offensiv- oder Defensiv-Boni. Je nach Reaktortyp und Drive-Leistung besitzen die Hercs eine differierende Anzahl an Bewegungs-Punkten, diese Ihr entweder in Bewegungen oder Kampfhandlungen umsetzt. Dabei lassen sich, wenn die Punkte verbraucht sind, trotzdem noch sämtliche Waffen abfeuern. Diese haben je Runde in der Regel nur einen Schuß, können – je nach Waffenart – jedoch auch öfter pro Runde abgefeuert werden (Kanonen, Schnellfeuer-Missiles, etc.). Jeder Schußwechsel wird komplett animiert dargestellt. Ob Ihr den Gegner trefft oder nicht, hängt von der Entfernung ab, von Eurem Zielcomputer, von den Eigenschaften des Bioderms und, ob der Feind hinter irgendwelchen Hügeln oder Felsen steht. Die Trefferwahrscheinlichkeit wird vor jedem Schuß immer angezeigt. Neben der Bedienung der Waffen, läßt sich auf Knopfdruck der Herc auf dem Feld reparieren (Nano-Repair-Device vorrausgesetzt), die Schilde können an bestimmten Stellen des Roboters konzentriert oder die Bioderms mit **Drogen** versorgt werden. Letztere erhöhen zeitweise die Skills der Piloten, lassen aber die Stabilität absinken, was auf Dauer aus absinkender Gesundheit resultiert. Wurde eine Mission erfolgreich beendet, gibt's Beförderungen und Kohle plus einem Kopfgeld für jeden vernichteten Cybriden. Ab und an erwarten auch Euch Beförderungen. In der Regel sind nach diesen neue Waffen und Hercs verfügbar – einen Extra-Bonus-Bioderm, der auf dem freien Markt nicht erhältlich ist, gibt´s umsonst dazu. Außerdem könnt Ihr eine größere Anzahl Hercs und Bioderms befehligen.

In Cyberstorm können bis zu acht Spieler Netzwerkschlachten austragen, die jedoch ebenfalls rundenweise ablaufen, was zu Wartezeiten führt. Eine Zeitbgrenzung für den Zug jedes Spielers läßt sich dabei allerdings einstellen. *kn*



Knut Gollert

SUPER

Wie oft haben wir heimlich für ein solches Spiel gebetet – und siehe da, unser Flehen wurde erhört. "Cyberstorm" ist das Non-Plus-Ultra für Strategen mit Mech-Ambitionen. Die Spieltiefe ist dank hunderter Konfigurations-Möglichkeiten der Hercs und der famosen Bioderm-Idee gigantisch, die Steuerung sehr intuitiv und auch die Optik stimmt an vielen Stellen. So sind zum Beispiel die Hercs nicht mehr so häßlich wie in "Earthsiege" – die Animationen auf dem Schlachtfeld sehen sogar richtig gut aus. Im Gegensatz dazu erinnern einige Landschaftssets an eine Ladung gebratenes Hackfleisch Zusätzlich wird die Hexfeld-Schlacht von anderen Schattenseiten geplagt: Als erstes wäre da die unnötige Missionsauswahl, in der Ihr zu jedem Zeitpunkt jede Mission anwählen könnt, was auf Dauer die Spannung beeinträchtigt. Zweitens mangelt es "Cyberstorm" an einer durchgehenden Story, drittens an guten Maps mit echten Hindernissen wie Brücken oder Pässen. Mech-Fetschisten (wie mich) wird's nicht stören, alle unbelasteten Spieler schon.

Name . . . **MissionF.:CyberStorm**
Genre . . . Strategie
Hersteller . . . Dynamix/Sierra
Niveau . . . einstellbar
Preis . . . ca. 100 Mark
Spieler . . . 1 bis 8

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			✔
Grafik	**VGA**	**MidRes**	**SVGA**
			✔
Sound	**S'Blast**	**GMidi**	**CD-A.**
	✔		

System . . . Win'95
Festplatte belegt . . . 9 – 200 MByte
RAM-Ausstattung . . . 8 MByte
Steuerung . . . Maus
Extras . . . Netzwerkmodus

Grafik . . . 71%
Sound . . . 63%
Spielspaß

Solo	Multi
79%	75%

Bilder auf CD

SUPPORT 8 96

Hier bieten wir Euch alles, was Ihr an Informationen rund um Computerspiele braucht – angefangen bei Tips zum Hardwarekauf bis hin zur Komplettlösung.

[Erste Hilfe]

[Tips & Tricks]

[Hexerei]

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München





Bad Mojo


Michael Galuschka

Während meine Kollegen neben mir schon ihren Urlaub planen und ständig mit Begriffen wie "Bahamas" und "Mauritius" um sich schmeißen, rinnt mir die Soße von der Stirn, die Cola fängt an zu kochen und ich darf mich mit Kakerlaken beschäftigen. Aber was macht man nicht alles für anständige Tips und Tricks...

In unserer Reihe "Ich wär so gern ein Tier" berichtet diesmal Peter Hecker aus Erfurt über seine Erfahrungen als Kakerlake. Falls Ihr Probleme mit dem Leben als sechsbeiniges Krabbeltier habt, hilft Euch der folgende Leitfaden bestimmt weiter.

Zuerst ein paar allgemeine Tips:
- Informationen von anderen Insekten erhaltet Ihr, indem Ihr Euch auf die Augensymbole stellt.
- Nehmt so viel Tips wie möglich von anderen Insekten entgegen.
- Spalte und Ritzen sind für Kakerlaken kein Hindernis.
- Gas ist für Kakerlaken ungefährlich.
- Übermächtige Gegner sind nur durch List zu bezwingen.
- Verfolgt aufmerksam die Orakel.
- Haltet Euch von Feuer und heißen Gegenständen fern.
- Viele Gegenstände sind durch Schieben oder Drücken manipulierbar.

Der Keller:

Eine Rohrleitung führte durch einen Abfluß in den Keller. Das Wasser schränkte meine Bewegungsfreiheit zwar ein, stellte aber keine Gefahr für mich dar. Von hier aus lief ich nach Norden, bis mir eine Pfütze den Weg versperrte. Ich wandte mich nach links, wo ich einen Heizofen hinaufkletterte. Hier traf ich auch ein paar Artgenossen, die mich mit einigen Tips versorgten. Ein dünnes Rohr führte nach Osten. Mich von dem heißen Boiler fernhaltend, verfolgte ich es bis zu der zweiten Kakerlakengruppe, wo ich den Ofen über den Ständer wieder verließ. Wieder auf dem Boden, mußte ich mich durch zwei Insektenfallen durchschlängeln. Als nächstes bot sich mir der schreckliche Anblick einer halbtoten, aber noch hungrigen Ratte. Um ihre Schnauze und ihren Schwanz machte ich einen Bogen und ging in östliche Richtung, wo schon die nächste Gefahr lauerte. Eine Spinne wartete in ihrem Netz auf ein unvorsichtiges Opfer. Doch als sie sich beim Passieren auf mich stürzen wollte, machte sie eine nette Bekanntschaft mit der brennenden Zigarette, die ich zuvor schnell in ihre Richtung manövriert hatte. Die Ölpfütze war über das Mäuseskelett zu bewältigen. Da mir Fliegenpapier den Weg versperrte, war weiteres Vorankommen nur durch die Kakerlakenfalle möglich. Das andere Ende der Schachtel war über die toten Insekten zu erreichen. Das letzte Opfer lag allerdings zu weit weg, um es als Brücke nutzen zu können. Die kleine Plastikhülse diente mir dabei als Verlängerung. Nach dem Überwinden der Falle gelangte ich über die Tischbeine auf eine Arbeitsplatte. Über allerlei Werkzeug führte der Weg zur Wandseite des Tisches. Von hier aus folgte ich einem herumliegendem Kabel nach rechts. Durch einen Kurzschluß, den ich verursachte, indem ich über besagtes Kabel lief, wurde der Staubsauger in Gang gesetzt. Um nicht seinem Sog zum Opfer zu fallen, ging ich unter ihm hindurch wieder zur Tischkante. Von hier aus verfolgte ich das herunterhängende Kabel bis zu dem Eimer mit dem Insektengift. Nun kletterte ich auf das Kabelende. Durch mein Gewicht gab es nach und hing somit in den Eimer. Durch einen Riß in der Ummantelung wurde ein zweiter Kurzschluß verursacht. Die Gefahr durch den Staubsauger war jetzt gebannt und ich konnte passieren. Am Ende des Tisches diente mir der Saugschlauch als Übergang zum Mülleimer. Über weggeworfene Kabel bahnte ich mir hier den Weg durch den riesigen Müllberg. Nächste Station war ein Regal, das jedoch mit für mich tödlichen Farbresten übersät war, die mir den direkten Weg auf die andere Seite abschnitten. Bei meinem verstorbenem Kollegen ging ich nach Süden. Durch zwei Spalten konnte ich die Farbflecken über die Unterseite der Holzplatte umgehen. Mit Hilfe eines verrosteten Eisenstabes gelangte ich zu den Stromzählern. Der Weg über den Stiel des Schrubbers führte wieder zurück auf den Kellerboden. Jetzt ging ich nach Westen. Unter dem Bett lag eine Zigarrenschachtel. Als ich sie betrat, wurde ich Zeuge meiner eigenen Geburt und

SPIEL REGELN

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für die POWER-TIPS-Seiten: Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, bekommt Ihr einen Anruf von POWER PLAY.
Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit "Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte keine Tips mit Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer.
Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal.
Schickt Eure Meisterwerke bitte an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar

Hilfe für verlorene Seelen bietet unsere Telefon-Hotline, die wir zweimal in der Woche geschaltet haben. Immer dienstags und donnerstags stehen in der Zeit von 14 Uhr bis 17 Uhr hilfsbereite Telefonretter „bei Fuß". Allwissend sind die zwar auch nicht, die häufigsten Probleme lassen sich aber locker lösen. Unter folgender Nummer geht Ihr auf Sendung:
Telefon-Hotline 089/6883036

Fragen zu Hardware-Problemen richtet bitte weiterhin schriftlich an die POWER PLAY-Redaktion unter dem Stichwort "ERSTE HILFE". Disketten sind immer willkommen!



deren schrecklichen Folgen. An dem Strohkoffer vorbei, lief ich bis zur Kellerwand, dann nach Norden, wo ich in einem Zeitungsstapel ein Mäusenest mit Jungen fand. Ich befreite die Mutter aus der Falle (indem ich mich auf das Augensymbol stellte) und erhielt dafür aus Dankbarkeit ein paar weitere wichtige Tips. Danach bestieg ich den Zeitungsstapel. Oben angekommen, nutzte ich das Buch, um auf den kleinen Tisch neben dem Bett zu gelangen. Dort kroch ich hinter das Radio und die silberne Säule hoch. Durch einen Wackelkontakt betätigte ich das Radio, und Eddie betrat das Zimmer. Da die laufende Musik Erinnerungen in ihm weckte, stellte er seine Bierdose neben dem Radio ab, um zu tanzen. Dann verließ er den Keller wieder. Jetzt war die Gelegenheit, ihn für eine Weile loszuwerden. Auf dem Radio lag eine Packung Schlaftabletten, die ich anstieß, so daß eine Pille herausrollte. Nun brauchte ich sie nur noch in die Bierdose zu schieben und schon... gute Nacht, Eddie! Das Essen diente mir schließlich als Brücke zwischen Tisch und Bett. Allerdings erwies es sich als gesünder, über die Unterseite zu laufen. Mit Hilfe der Klappständer kam ich wieder auf den Fußboden. Jetzt konnte ich den Raum durch den Stromstecker bei der Zigarrenschachtel verlassen.

Das Badezimmer:

Im Badezimmer waren die Wände gerade frisch gestrichen. Ich mußte mir also etwas anderes einfallen lassen, um auf den Boden zu gelangen. Durch das Loch kroch ich in den Papierständer hinein. Hier löste ich die Halterung von dem Zahnrad, wodurch das Papier aufgerollt wurde und mir den Weg auf den Fußboden eröffnete. Im Bad bekam ich wieder ein paar wertvolle Hinweise. Den ersten, indem ich mich auf die Münze vor dem Pissoir stellte und einen zweiten bei dem Papiertuch in der Toilette. Über dem Pissoir war eine Pinnwand mit einigen Zeitungsausschnitten und darüber ein Rauchmelder angebracht. Die Mausefalle, die im Bad ausgelegt war, konnte mir aufgrund meiner Größe nichts anhaben. Ein weitaus größeres Problem war die Ratte unter dem Waschbecken, die den Ausgang aus dem Bad versperrte. Irgendwie mußte ich sie loswerden. Da Eddie diese Stelle beim Streichen übersehen hatte, konnte ich das Waschbecken über die Wand erreichen. In dem zersplitterten Spiegel über dem Becken fand ich ein Loch, durch das ich in den Spiegelschrank gelangte. An der Hinterwand ging es dann bis ganz nach oben. Links schlüpfte ich durch die Öffnung für gebrauchte Rasierklingen. Unterhalb der Rückseite des Spiegelschrankes hatten sich eine Menge Rasierklingen angehäuft. Ich brachte sie zum Fallen, indem ich die davorliegende Schraube daraufschob... und tschüß, Rattenkönig. Ich kletterte wieder zurück auf den Fliesenboden und durch das Rattenloch. Über den Kadaver hinweg gelangte ich in den nächsten Raum.

Die Küche:

Durch einen Lüftungsschacht kam ich in die Küche. Ich krabbelte von dem Kühlschrank herunter auf den Boden und dann auf den Herd, wo ich einige Informationen von der dort befindlichen Kakerlake erhielt. Hier war jedoch Sackgasse. Also zurück auf den Fußboden und zum anderen Ende des Raumes. Hier kletterte ich auf den Scheuerbesen. Über dessen Stiel gelangte ich auf den Küchentisch, wo ich eine Spüle mit einem Abfluß vorfand. Vielleicht die Möglichkeit zu entrinnen? Nein, denn der Weg wurde mir von einem Zerkleinerer versperrt. Einem früherem Hinweis zufolge versuchte ich, das Geschirr in den Abfluß fallen zu lassen, indem ich mich auf das Ende des Messers stellte. Aber mein Gewicht reichte nicht aus. Also ging ich weiter die Küchenzeile entlang und traf bald auf einen halbtoten Katzenfisch, der mir mit letzter Kraft noch ein paar Tips zukommen ließ. Über einen Kochlöffel und ein Messer kam ich nach einem langen Weg über unzählige Essenreste zum Herd. Ich lief oben um den ersten Kochtopf herum und dann durch die Mitte. Indem ich den Bierdeckel daraufschob, konnte ich die Sauce überqueren, die sich mir in den Weg stellte. Auf der Knopfleiste fehlte ein Griff. Durch das entstandene Loch konnte ich das Innere des Gasherdes begutachten. Hier schob ich den Eisendeckel über die Öffnung mit der kleinen Flamme, was zur Folge hatte, daß die Flammen erloschen, das Gas aber weiter ausströmte. Gleich neben dem kaputten Knopf gelangte ich auf die Frontseite des Herdes, wo ich den Piepslauten nach links folgte. Die Hilferufe kamen von einer Babykakerlake, die von herunterlaufendem Fett eingeschlossen war. Ich krabbelte soweit wie möglich nach oben. Über einen Griff erreichte ich den Rand des Herdes. Jetzt ging es ganz nach unten, eine Drehung um den Fett-



Selten eine so nahrhafte Brücke gesehen



Die Ratte braucht nie wieder eine Rasur

spritzer und wieder nach oben. Dort stellte ich mich als Brücke über die Sauce zur Verfügung und befreite somit meinen kleinen Freund aus seiner mißlichen Lage. Mit der Babykakerlake auf dem Rücken machte ich mich auf den Weg zurück zur Spüle. Durch das zusätzliche Gewicht gelang es mir, den Löffel zu Fall zu bringen und somit den Zerkleinerer zu blockieren, indem ich erneut auf das Ende des Messers stieg. Der Weg durch den Abfluß war somit frei.

Eddies Bar:

Ich fand mich auf einer Glaswand wieder, die mit allerlei Fotos bestückt war. Beim näheren Betrachten erfuhr ich einiges über Eddies Vergangenheit. Außerdem war an der Wand eine riesige Holzattrappe eines Schwertfisches angebracht. Über ein kleines Kärtchen gelangte ich auf dessen Schwanzflosse. Von hier aus lief ich bis zur Vorderseite des Fisches und durch das kaputte Auge hinein, wo ich wieder ein paar Hinweise von einer Termitenkönigin erhielt. Dann kroch ich wieder heraus auf die Schwanzflosse und den Flaschenhals hinunter zur Theke. Praktischerweise lag dort ein Baseballschläger, mit dessen Hilfe ich auf den Bartisch gelangte. Weiter rechts an den Dominosteinen vorbei, nutzte ich eine Erdnußschale als Fähre über die Wasserpfütze. Dort fand ich eine Rezeptkarte für Drinks. Ich schob den Schieber ganz nach rechts, bis das Rezept für das "Bad Mojo"-Getränk zum Vorschein kam. Ich merkte mir die Reihenfolge der Zutaten und ging wieder zurück zur Theke. Hier nippte ich in der Reihenfolge, wie ich sie auf der Karte gelesen hatte, aus den Flaschen: Grenadine, Curacao, Brandy und Wodka. Durch die Wodkaflasche gelangte ich in den nächsten und letzten Raum, das Wohnzimmer.

Das Wohnzimmer:

Nun war ich wieder da, wo alles begonnen hatte, in meinem Zimmer. Über das Seitenteil des Tischregales lief ich nach oben. Hier fand ich einen Ventilator, der aber nicht funktionierte, da das Kabel beschädigt war. Indem ich über die defekte Stelle lief, brachte ich ihn zum Laufen. Der Wind pustete das Papier auf dem Regal in den Schlitz des Faxgerätes. Jetzt brauchte ich mich nur noch auf den Print-Knopf zu stellen und schon hatte ich eine prima Brücke zwischen dem Schreibtisch und der Holztruhe. Außerdem hörte ich mir die zwei Nachrichten an, die auf den Anrufbeantworter gesprochen waren und holte mir von dem Schmetterling rechts im Bücherregal noch einige Informationen. Jetzt



Durch diesen Spiegel soll er kriechen

lief ich zum Holzkoffer. Darauf lag eine Fernbedienung, die aber von einer Zigarette blockiert wurde. Diese drehte ich so, daß sie nicht mehr störte und betätigte dann den Power-Knopf. So bekam ich auf dem Fernsehschirm wieder eine Nachricht von meiner Mutter. Nachdem ich sie gesehen hatte, kletterte ich durch ein Loch in die Truhe. Ich hätte es lieber lassen sollen, denn hier wurde ich nur an einige unangenehme Momente in meinem Leben erinnert. Also verließ ich diesen Ort wieder. Auf der Spitze eines Bleistiftes saß ein Schmetterling, auf dessen Rücken ich mich stellte. Der freundliche Falter flog mich quer durch den ganzen Raum bis zu meinem Experimentiertisch. Dort angekommen, kletterte ich das Kabel an der linken Tischkante hinunter. Als ich den Schalter erreichte, schlug Eddies Katze nach mir. Damit war mein Leben als Kakerlake beendet... dachte ich. Doch sie hatte mich verfehlt und dabei auch noch die Vitrine vom Tisch gerissen. Dadurch erschreckt, rannte sie aus dem Zimmer. Jetzt konnte ich gefahrlos das Tischbein hinunterkrabbeln. Der Boden war durch ein bedrohlich wirkendes violettes Licht beleuchtet, das von dem Amulett meiner Mutter ausging. Doch mehrere andere Kakerlaken hinderten mich daran, es zu betreten, hatten aber freundlicherweise noch ein paar Tips für mich übrig. Etwas weiter überkam mich ein eigenartiges Gefühl, als ich plötzlich vor meinem eigenen, leblosen Körper stand. Doch nun mußte ich einen Weg finden, auf das Amulett zu gelangen. Also ging ich wieder zum Seziertisch zurück und schaute mir die ganze Wand genauer an.

Irgendwann traf ich auf eine aufgespießte, aber dennoch lebende Kakerlake. Ein furchtbarer Anblick! Aber trotz der Umstände gab sie mir noch einen Hinweis, den letzten. In der linken obersten Ecke fand ich ein Lüftungsgitter, durch das ich kroch. So gelangte ich in mein Badezimmer. Doch hier fand ich nichts weiter als meine alten Tagebuchaufzeichnungen, die halb verbrannt in der Badewanne lagen. Also kroch ich durch das Gitter wieder hinaus auf die Wand. Ich mußte aufpassen, daß ich dem brandheißem Rohr nicht zu nahe kam. Nach längerem Suchen fand ich oberhalb des Posters von der Kammerjägerin ein zweites Gitter. Doch als ich versuchte hindurchzuklettern, wurde ich von einem starkem Luftzug, der wohl von einem Ventilator der Belüftungsanlage ausging, weggeblasen. Ich mußte also einen Weg finden, trotzdem durch das Gitter zu gelangen. Da fiel mir der Stromzähler im Keller ein. Vielleicht gab es eine Möglichkeit, von dort aus die Belüftungsanlage zu deaktivieren. Also machte ich mich auf den Weg zurück ins Untergeschoß. In das Rohrleitungssystem kam ich durch einen Schacht, den ich ganz



Wie immer ist es eine Frage des Mischungsverhältnisses – na prost!

rechts von meinem Schreibtisch fand und über die Tischkante erreichte. Im Keller angekommen, mußte ich allerdings nicht wieder den ganzen Umweg laufen, um zu den Zählern zu gelangen. Eine von Eddies Münzen diente mir als Brücke über die Wasserpfütze gleich hinter dem Abfluß. Ganz rechts kam ich dann wieder zu dem Stiel und über ihn nach oben. Jetzt lief ich so lange über die Schalter, bis die Sicherung für den Ventilator bei dem Experimentiertisch schließlich durchbrannte. Die Kombination hierfür lautete: 7, 6, 5, 8. Um die richtige Kombination zu finden, kletterte ich auf die Glaskuppel, unter der vier Zeiger von 1 bis 9 angebracht waren.

Der erste ließ sich nicht verändern. Die anderen drei dagegen drehten sich um jeweils eine Zahl weiter, wenn ich über den entsprechenden Knopf lief. Nachdem ich mein Ziel erreicht hatte, ging ich wieder zurück zum Schreibtisch in meinem Zimmer und gelangte von dort aus mit Hilfe des Schmetterlings zum Experimentiertisch. Wie erhofft, konnte ich nun auch den zweiten Lüftungsschacht passieren, woraufhin ich wiederum zum Zentrum des Rohrleitungssystems vorstoßen konnte und mir zum letzten Mal ein Orakel meiner Mutter erschien.

Bad End:

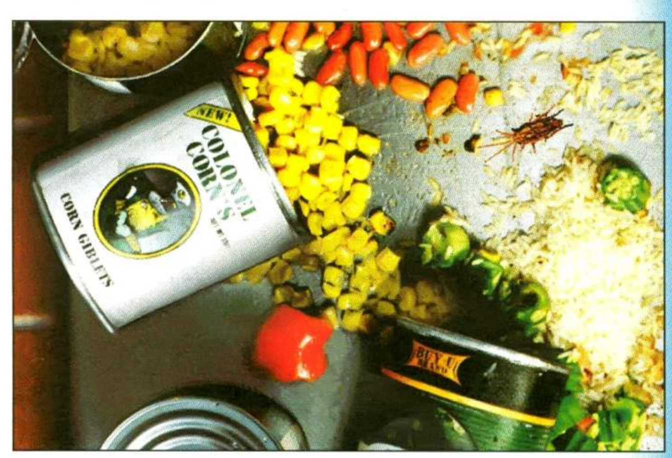
So schnell wie möglich machte ich mich zurück zu dem Amulett auf dem Boden des Wohnzimmers. Die anderen Kakerlaken waren nun verschwunden und ich konnte es betreten. Sobald ich das getan hatte, erwachte ich wieder – als Mensch. Doch ich hatte nicht lange Zeit, mich zu freuen, denn das Gas strömte unaufhaltsam aus und hatte sich mittlerweile fast im ganzen Haus verbreitet. Also nahm ich meinen Koffer mit dem Geld und verschwand. Sobald ich mich in Sicherheit gebracht hatte, ging alles in die Luft. Eddie war tot. Oh, wie habe ich es diesem Mistkerl gegönnt. Doch als ich mich aus dem Staub machen wollte, wurde ich von der Polizei geschnappt und kam auf lebenslänglich in einen Hochsicherheitstrakt für schwer kriminelle Psychopathen.

Happy End:

Das Gas strömte unaufhaltsam aus und hatte sich mittlerweile fast im ganzen Haus verbreitet. Ich mußte mich also daran machen, zu verschwinden. Aber irgend etwas hinderte mich daran, meinen Vermieter Eddie der Gefahr auszusetzen. Sicher, wir waren alles andere als gute Freunde, aber ich konnte nicht einfach verschwinden, ohne

ihn zu warnen. Ich erinnerte mich an den Rauchmelder im Bad. Vielleicht konnte ich ihn irgendwie dazu bringen, Alarm zu schlagen und somit Eddie wecken. Also machte ich mich durch das Rohrleitungssystem ins Badezimmer. Dort kletterte ich das Pissoir hinauf und fand dort eine noch brennende Zigarette, die ich anschob, so daß sie hinunterfiel. Jetzt kletterte ich wieder nach unten und drehte sie so, daß sie das Papierhandtuch mit der brennenden Seite berührte. Sogleich wurde es ein Opfer der Flammen und der entstehende Rauch löste den erhofften Alarm aus. Nun mußte ich mich aber beeilen, um meine eigene Haut zu retten. Also ging ich zurück zum Experimentiertisch, über das Tischbein auf den Boden und zu dem Amulett. Die anderen Kakerlaken waren nun verschwunden und ich konnte es betreten. In meiner menschlichen Gestalt erwachte ich wieder aus meiner Ohnmacht. Ich hatte den Alptraum überlebt. Doch mir blieb nicht viel Zeit. Ich nahm das Amulett und den Geldkoffer und verließ so schnell wie möglich das Haus. Kaum war ich in Sicherheit, explodierte alles.

Da stand ich nun neben Eddie, der noch nicht einmal wußte, wem er sein Leben zu verdanken hat. Doch dann fiel sein Blick auf mein Amulett. Er verglich es mit dem Bild, das er noch gerettet hatte. Auf beiden war das gleiche Motiv. Nach einigem Hin und Her stellten wir fest, daß seine Angelina meine Mutter, und er somit mein Vater war. Er erklärte mir, wie Leid es ihm täte, daß er mich im Stich gelassen hätte. Selbstverständlich verzieh ich ihm, nachdem ich hörte, was für Vorwürfe er sich deshalb machte. Von dem Geld kaufte ich Eddie eine Strandbar, wo er gute Geschäfte mit den Touristen machte, und mir ein Labor, wo ich meine Kakerlakenstudien fortsetzen konnte. Wir verstanden uns nun prächtig.



Und ich dachte immer, mit dem Essen spielt man nicht...

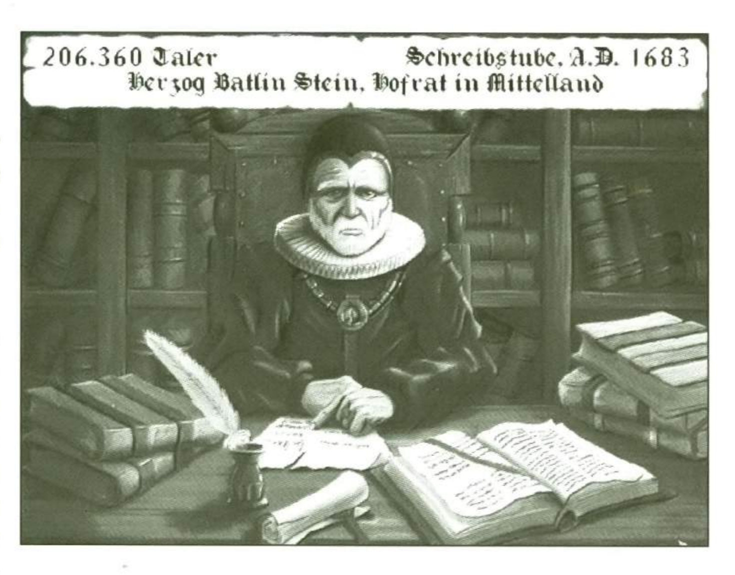
Die Fugger II

In Hameln scheint man es immer noch mit den "Mäusen" zu haben, denn Hans-Ulrich Trapp schickte uns folgende Tips zu "Die Fugger 2".

Die Fugger 2 solltet Ihr, sofern Ihr alleine seid, ohne Aufträge spielen, denn mit Aufträgen macht es nur ab mindestens drei Spielern Spaß. Folgende Tips sind für das Ein-Personen-Spiel konzipiert.

Die Basis für ein erfolgreiches Spiel läßt sich schon bei den persönlichen Einstellungen zu Beginn des Spiels verbessern. Der Computer vergibt als Startniederlassung entweder "Lichterheide" oder "Bergstedt". Ihr solltet Euch mit seinen Angaben solange nicht zufrieden geben, bis Ihr "Bergstedt" als Startniederlassung erhaltet. Dort könnt Ihr nämlich zu Anfang neben Fischen auch Wolle produzieren, was sich als ertragreicher erweist als die Produktion von Korn oder Fischen in "Lichterheide".

Habt Ihr Eure Niederlassung nun in Bergstedt, solltet Ihr als erstes Euren bereits vorhandenen Karren verkaufen. Euer nunmehr vorhandenes Vermögen von 800 Talern solltet Ihr zur Produktion von Wolle einsetzen (Verhältnis 1:2, d.h. 1 Arbeiter : 2 Schafe), dabei aber darauf achten, daß Ihr nie mehr als 60% Eures Vermögens zur Produktion von Waren verwendet, da Steuern und Gehälter auch noch den Geldvorrat aufzehren. Je mehr Geld Ihr dann nach einigen Runden besitzt, desto mehr setzt Ihr logischerweise auch zur Produktion von Waren und zum Kauf von Lagern ein. Ab 8000 bis 10 000 Talern könnt Ihr auch mal ans Heiraten denken, da nur so die Möglichkeit besteht, als der eigene Sohn das Geschäft weiterzuführen, sobald Ihr selber den Löffel abgebt. Gleichzeitig könnt Ihr Euch auch eine kleine Hütte zulegen. An den Einsatz von Direktoren braucht Ihr vorerst nicht zu denken, da sie nur Geld kosten und meistens nicht überragend effektiv sind. Transporte sind in der Anfangszeit ebenfalls tabu, da Ihr noch nicht genügend Kapital habt, um die Karren vor Überfällen zu schützen. Nebenher bewerbt Ihr Euch um die kirchlichen und weltlichen Ämter im Fürstentum "Mittelland", wobei die geistlichen Ämter zu bevorzugen sind, da sie finanziell gesehen größere Vorteile bringen als die weltichen Ämter. Außerdem besteht nicht so schnell die Gefahr abgesetzt zu werden, wie es bei den weltlichen Ämtern der Fall sein kann. Ab einem Vermögen von 30 000 bis 40 000 Talern ist es an der Zeit, die zweite Niederlassung zu gründen. Dabei kann ruhig auf eine der kleineren Niederlassungen wie "Falkenhorst", "Kronsbach", "Lichterheide" oder "Lauenburg" zurückgegriffen werden. Sie sind günstiger in der Anschaffung, was zu diesem Zeitpunkt sehr wichtig ist, da Ihr finanziell noch nicht besonders reich gesegnet seid und eine teure Investition schnell das Produktionskapital aufzehren kann oder Ihr im Schuldenturm endet. Eventuelle Attentate oder Anschwärzungen der Gegenspieler dürft Ihr am Anfang auch ruhig vernachlässigen. Ein Sinnen auf Spionage oder Blutrache kann, vor Gericht getragen, böse enden.



Der Buchhalter der Fugger wartet schon auf Eure fetten Gewinne

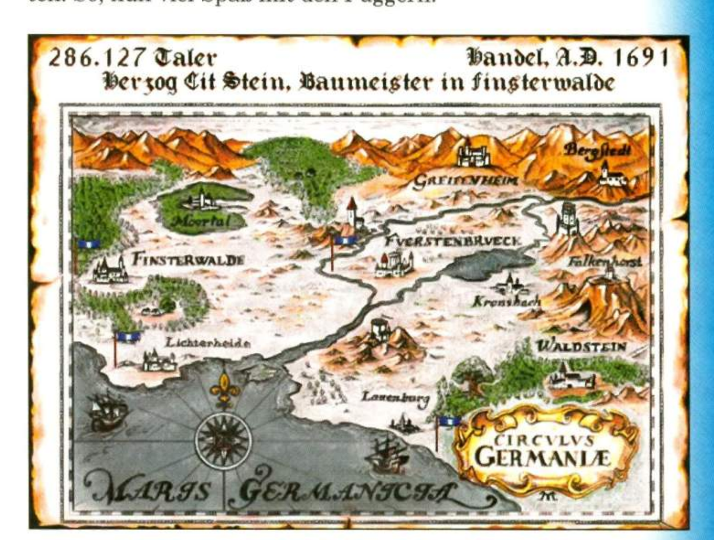
Nach und nach schafft Ihr Euch weitere Niederlassungen an. Mit dem steigenden Kapital könnt Ihr Euch ruhig schon mal einen besseren Wohnsitz leisten und weltliche sowie kirchliche Spenden verteilen, was sich bei der Bewerbung um höhere Ämter im Fürstentum positiv bemerkbar macht. Je erfolgreicher Ihr seid, desto schneller kommt Ihr in den Genuß von Adelstiteln oder die begehrten Handelszertifikate II und III, die es Euch erlauben, mit teureren Waren wie Pfeffer, Tuch, Waffen, Erz, etc. zu handeln, was natürlich noch mehr Geld bringt. Für diejenigen, die aber zuviel Geld haben, gibt es noch so lustige Spielereien wie Zollburgen und Räuberlager, wobei Ihr selber den Feldherren spielen dürft. Dem Ziel, das Spiel irgendwann als steinreicher Regent von "Mittelland" zu verlassen, dürfte somit eigentlich nichts mehr im Wege stehen. Und falls doch, dann solltet Ihr beim nächsten Spiel die folgenden Tricks beherzigen. Die Gesetze von Mittelland solltet Ihr Euch öfter mal ansehen, da sie ziemlich oft geändert werden, wenn neue Minister an der



Meine Klinge sollst Du spüren

Macht sind. Des weiteren solltet Ihr Euch bemühen, die Gesetze weitestgehend zu befolgen. Kleinere Sünden wie Spionage oder unerlaubte Spenden könnt Ihr durch den Kauf von Ablassbriefen wieder ausbügeln. Andere Sünden wie den Besitz von zu vielen Niederlassungen (schwankt gesetzlich zwischen fünf und 10), werden schon mal eben durch Pfändung von Vermögensanteilen durch den Kaiser oder durch Amtsenthebung geahndet, oder es gibt eine Anklage vor Gericht. Letztere kann unter anderem auch den Verlust des Adelstitels bedeuten. Wobei anzumerken sei: Bestechung ist fast immer sinnvoll, um die Dinge zu Euren Gunsten zu beeinflussen. Sobald Ihr ein höheres weltliches Amt bekleidet, steht Euch die Möglichkeit offen, unliebsame Mitbewerber oder gar Gegenspieler auf legale Art und Weise von ihren Posten zu kippen. Sofern es sich um Ämter handelt, die höher sind als das eigene, könnt Ihr so recht schnell die Karriereleiter bis zum Regenten erklimmen. Das Ganze funktioniert mittels des Menüpunktes "Beleidigung" im Menü "Privilegien". Vorher solltet Ihr aber ausreichend Fechtunterricht genommen haben, um am Ende der Runde das Duell mit dem Beleidigten zu gewinnen. Bei diesem Duell kann die Gesundheit des Gegners manchmal derart beeinträchtigt werden (bei mehreren Duellen gegen den gleichen Gegner), daß dieser sein Amt nicht weiter ausüben kann und es deshalb zur Wahl freigegeben wird. Mit ein paar großzügigen Spenden dürfte Euch dieses Amt dann sicher sein.

Allen, die für ihre Niederlassungen Direktoren einstellen wollen, sei nahegelegt, daß diese mit einem Einsatz von jeweils 20 000 – 30 000 Talern am wirtschaftlichsten arbeiten. So, nun viel Spaß mit den Fuggern.



Lichterheide oder Bergstedt, das ist hier die Frage

Duke Nukem 3D

In die absoluten Tiefen von Duke Nukem 3D ist Matthias Zeller aus Bonndorf-Gündelwangen vorgestoßen. Für alle, die ebenso sämtliche Secret Level sehen wollen, kommen diese Tips also genau richtig.

Nur noch den Assault Trooper umnieten, und schon ist der Weg frei in den ersten Secret-Raum

Episode1-L.A. Meltdown

E1L1-Hollywood Holocaust

1) Nachdem Ihr den Schacht hinuntergesprungen seid, lauft Ihr nach rechts, springt auf die Holzkiste, anschließend auf den Sims und dann auf den Vorsprung vor Euch, wo ein Loch mit einem RPG im Boden ist.
2) Springt vom Sims aus durch das Fenster vor direkt vor Euch.
3) Untersucht das Poster am anderen Ende des Raumes.
4) Betätigt im Hauptgebäude hinter dem Tresen die Konsole. Mit dem Jetpack läßt sich der Geheimraum, der sich rechts über Euch geöffnet hat, problemlos erreichen.
5) In der Toilette sprengt Ihr das Gitter und kriecht den Lüftungsschacht entlang.
6) Schaltet den Projektor an und sprengt mit dem RPG durch die Fensteröffnung den Riß in der Leinwand.
7) Wenn Ihr auf den Filmprojektor springt, öffnet sich direkt vor Euch ein weiterer Geheimgang.
8) Beim Kinoeingang neben der Palme könnt Ihr durch ein Fenster fliegen. Ohne Jetpack nur sehr schwer zu erreichen.

E1L2-Red Light District

1) Bei dem Aufzug in der Dunkelheit geht es nach rechts zu einem geheimen Bereich.
2) Sprengt den Gullideckel bei dem eingestürzten Hochhaus und der gelben Keycard. In der Toilette hinter einem Klo gibt es einen weiteren Zugang für diesen Geheimgang.
3) Springt nun in der Disco in den Lüftungsschacht.
4) Neben der Kiste am Ende des Levels befindet sich ein erleuchtetes Wandstück, hinter dem ein Geheimraum ist.
5) Im Laden mit den Magazinen, läßt sich in einer Ecke eine Geheimtüre öffnen, wenn Ihr auf das Bücherregal springt und die Wand untersucht.
6) Ein weiteres Regal offenbart ein kleine Geheimnische.
7) Springt in der Disco auf die Couch. Auf der anderen Seite der Disco öffnet sich für ein paar Sekunden ein Geheimraum.
8) In der Disco bei dem Vorhang gibt es einen "Geheimraum", ein Vorsprung, der nur mit einem beherzten Sprung von dem anderen Vorsprung davor, erreicht werden kann.

E1L3-Death Row

1) Betätigt zu Beginn des Levels die Schalter in der Kabine der Wache. Jetzt senkt sich der Stromstuhl und macht so einen Geheimraum zugänglich.
2) In der Kapelle im Gefängnistrakt befindet sich ein Geheimgang hinter den Fenstern des Altars. Allerdings müßt Ihr diesen Gang zuerst durch den Schalter vor dem Altar "aktivieren".
3) Schießt nun auf den Knopf über dem Altar. Hinter Euch hebt sich daraufhin eine Plattform in die Höhe, die Euch zu einem Geheimraum bringt.
4) In der ersten Zelle steht ein Bett, das sich zur Seite rücken läßt und einen weiteren Geheimgang enthüllt.
5+6) So schnell wie nur möglich durch die Laserbarrieren hinter der Tür des Hauptkontrollraums springen. Nachdem Ihr die Karte an der Wand vor Euch entdeckt habt, könnt Ihr links und rechts von Euch zwei Geheimgänge erreichen.
7) Im U-Boot solltet Ihr die Stahlwand gegenüber des Levelendschalters eingehend untersuchen.
8) Im Außenbereich des Hochsicherheitsgefängnisses gibt es eine Geheimpassage zwischen den zahlreichen Geschütztürmen: passierbare Wände.
9) Am Ende eines Gefängnistraktes befindet sich direkt neben einer explosiven Druckflasche eine Stelle an der Wand, die sich aufsprengen läßt und damit einen Weg nach draußen freigibt.
10) Bei der großen Doppeltüre zwischen dem Außenbereich und dem U-Boot könnt Ihr einen Geheimgang mit einem Nachtsichtgerät finden, wenn Ihr auf den Vorsprung neben dem Schalter zum Öffnen der Tür springt und dort auf den Knien die Wand untersucht.

E1L4-Toxic Dump

1) Nachdem Ihr aus dem U-Boot ausgebrochen seid, werdet Ihr unter Euch eine Höhle in einer Felsenwand bemerken. Schwimmt an ihr Ende und sprengt den Riß. Jetzt könnt Ihr an die Oberfläche tauchen, wo Ihr unter anderem einen weiteren Riß findet.
2) Springt auf das U-Boot, das aus dem Wasser herausragt. Dann hört Ihr, wie unten im Boot irgendwo eine Tür aufgeht. Jetzt taucht Ihr ganz schnell wieder ins Wasser und durch die Luke ins U-Boot und steigt nun bis nach oben rauf, wo Euch ein paar kleine Gimmicks erwarten.
3) Von dem Felsenvorsprung mit der blauen Keycard, könnt Ihr zwei weitere Vorsprünge mit Geschütztürmen erreichen, hinter denen jeweils Geheimräume versteckt sind.
4) In dem Flur nach der blauen Tür ist gleich nach dem abknickenden Gang rechts an der Wand eine Geheimtüre.
5) Laßt Euch von der Klaue im Raum mit den Förderbändern erfassen. Schließlich kommt Ihr zu einem ansteigenden Gang, auf dessen rechter Seite ein schmaler Giftpool mit einem Gitter ist. Neben dem Gitter ist eine Geheimtür.
6) In dem Bereich nach den Förderbändern gibt es einen Raum mit einem Schalter und zwei Stahlrohren an der Wand. Beide Rohre lassen sich öffnen, im linken Rohr ist zusätzlich ein Geheimraum, der mit einem Sprung erreicht werden kann.
7) Steigt im überfluteten Bereich an die Oberfläche. Wenn Ihr von den zweigespaltenen Vorsprüngen nach rechts ins Dunkle springt, entdeckt Ihr einen Geheimraum am Ende der Höhle.
8) Wenn Ihr nach links springt, findet Ihr unmittelbar links an der Wand einen Riß mit einem Geheimraum und einem weiteren Riß hinter diesem Raum.

9) Dieser Riß führt zum nächsten Geheimraum – und zum nächsten Riß.
10) Und dahinter wieder ein Geheimraum.
11) Im Raum bei den Felsenvorsprüngen mit den zwei Schaltern und dem Monitor gibt es rechts vom Monitor eine Geheimtür.
12) Im abfallenden Flußlauf nach der gigantischen Doppeltür ist auf der rechten Seite ein Riß in der Wand, hinter dem sich ein Teleporter mit Geheimraum befindet.
13) Zu Beginn des grünen Giftflusses ist ein Ventilator mit einem Geheimraum dahinter.
14) Gegen Ende des Giftflusses gibt es eine erleuchtete Stelle an der linken Wand mit einem Riß und dem obligatorischen Geheimraum dahinter. Nicht obligatorisch ist allerdings der Schalter in diesem Raum: er teleportiert Euch direkt zur "Launch Facility", dem Secret Level der ersten Episode!!

Secret Level:
E1L5-Launch Facility

1) Im zentralen Hauptkontrollraum, den Ihr durch die korrekte Stellung der vier Schalter erreicht, gibt es einen Knopf, der im Säurepool einige Räume "davor" den Weg zu einem Geheimgang freimacht.
2) Im Raum vor dem riesigen Doppelstahltor befindet sich eine Monitorwand. Gleich rechts davon ist eine Geheimtür.
3) Im Raum mit den grünen Backsteinen gibt es an der Decke einen Ventilator, hinter dem Ihr mit dem Jetpack einen Geheimraum erreichen könnt.
4) In den Kellerräumen in der Nähe der jetzt zerstörten Rakete ist ein Geheimgang hinter einer Monitorwand.

E1L6-The Abyss

1) Im Raum mit der Feuergrube gibt es eine Geheimtür etwas rechts in der Nähe einer Fackel.
2) Das Lagerfeuer in der Grube teleportiert Euch in einen Geheimraum.
3) Springt nun in dem selben Raum auf den Vorsprung mit der RPG-Munition, um erstmal den nächsten "Geheimgang" richtig abzuchecken.
4) Nach der Kletterpartie hoch zu den Lavafällen erwartet Euch oben bei der "Quelle" rechts ein Riß in der Felswand mit einer langen Passage dahinter.
5) Oben bei den Wasserfällen ist auch ein handförmiger Schalter, der aber wegen der roten Farbe schwer zu erkennen ist. Bei Aktivierung öffnet sich links über dem Lavafall eine Höhle, die zu einem weiteren Geheimraum führt.
6) Gegen Ende des Levels beim Eingang zum Alienschiff, ist in der Ecke eine weitere Geheimtür, die zu einer Plattform hinaus ins Freie führt.

Secret Level:
E3L9-Launch Facility

1) Im zentralen Hauptkontrollraum, den Ihr durch die korrekte Stellung der vier Schalter erreicht, gibt es einen Knopf, der im Säurepool einige Räume "davor" den Weg zu einem Geheimgang freimacht.
2) In dem Raum vor dem riesigen Doppelstahltor befindet sich eine Monitorwand. Und gleich rechts von dieser Wand ist eine Geheimtür.
3) Im Raum mit den grünen Backsteinen gibt es an der Decke einen Ventilator, hinter dem Ihr mit dem Jetpack einen Geheimraum erreichen könnt.
4) In den Kellerräumen in der Nähe der jetzt zerstörten Rakete gibt es einen Geheimgang hinter einer Monitorwand.



Episode2-Lunar Apocalypse

E2L1-Spaceport

1) Überprüft die Bildschirme zu Beginn des Levels. Hinter einem der unteren Schirme verbirgt sich ein Geheimraum
2) Geht zum Monitor in der Sackgasse am Levelanfang. Hinter Euch öffnet sich eine Nische.
3) In dem Raum mit dem blauen Schlüssel ist ein Geheimgang hinter dem Ventilator.
4) Löst das Rätsel mit den Schaltern, indem Ihr den dritten von links umlegt. Öffnet die blaue Tür und fahrt mit dem Lift runter.
5) Fliegt im Mittelraum auf dem 2. Stock an die Decke und schnappt Euch das "atomic health", dann schnell durch den Schacht nach unten in den 1. Stock springen, wo sich in der Ecke eine Geheimtür geöffnet hat.
6) Fliegt durch den Schacht ganz nach oben.

E2L2-Incubator

1) und 2) An der Wand gegenüber des gelben Schalters ist eine Geheimtür. In dem kleinen Raum befindet sich eine weiterer Geheimraum hinter einer Wand.
3) Springt durch die Wand mit der "Eearth Defense"-Textur.
4) Im oberen Dunkelbereich ist ein kleiner Raum hinter einer Schwenktür versteckt.
5) Links von der aufsteigenden Konsole im unteren Dunkelbereich ist eine Geheimtür.

E2L3-Warp Factor

1) Im Raum nach der gelben Tür gibt es eine Nische mit Steroiden. Seht nach oben und schießt auf den Schalter. Jetzt lauft schnell auf die andere Seite des Raums, wo sich eine Tür geöffnet hat. Willkommen auf der Brücke der Enterprise!!!
2) Betätigt die Konsole in Picards Raum.

E2L4-Fusion Station:

1) Untersucht in dem Raum mit den Stampfsäulen die Wand auf dem Vorsprung, der den Säulen, die auf der anderen Seite des Einganges sind, gegenüber liegt.
2) Wenn Ihr jetzt nach links geht, könnt Ihr mit dem Jetpack einen weiteren Geheimraum erreichen.
3) Unter einer der Säulen ist ein Geheimraum: untersucht die Wand gegenüber des kleinen Tunnels. Vorsicht beim Sprung!!
4) Im Raum mit den rotierenden Maschinen im Wasser stellt Ihr Euch vor den Monitor. Ihr hört, wie sich eine Türe öffnet. Lauft schnell auf die andere Seite des Wassers.
5) Untersucht auf dem dritten Stock die Säule in der Ecke im Raum links von der Eingangstür.
6+7) Geht durch die große Doppeltür. Springt auf den Sims und geht nach links über den zweiten Sims, wo eine kleine Höhle ist. Zusätzlich ist rechts ein Riß in der Höhlenwand, der einen weiteren Raum freigibt.

E2L5-Occupied Territory

1) Nachdem Ihr das riesige Stahltor zu Beginn des Levels geöffnet habt, könnt Ihr in das rechte Ende des Tores kriechen.
2) Wenn Ihr die Raumhalle mit den riesigen Fenstern fast durchquert habt, öffnet sich in Eurem Rücken eine Tür mit einem Geheimraum, den Ihr mit dem Jetpack erreicht.
3) In der selben Halle sind gegenüber der Nische mit dem Holo-Duke zwei Ventilatoren, die einen Geheimgang preisgeben.
4) Im Raum nach der roten Tür ist eine große Schirmwand. Der Bildschirm in der rechten unteren Ecke versteckt eine kleine Nische.

E2L6-Tiberius Station

1) Wenn Ihr den "Supplies"-Raum betretet, befindet sich vor Euch eine Geheimtür.
2) Hinter der Tür mit dem "Tiberius Station" Hinweis ist an der rechten Wand ein Riß mit einem dahinterliegenden Geheimraum.
3) Gegenüber dem Wasserhahn in dem dunklen Korridor mit den zwei Aufzügen befindet sich eine passierbare Wand, hinter der ein Geheimraum liegt.
4) Links neben der Tür mit der Aufschrift "Danger: Radioactive Materials" gibt es wieder eine Geheimtür.
5) Im Raum mit dem großen Säurepool, könnt Ihr, wenn Ihr auf der Oberfläche schwimmt, in der Sackgasse links eine Geheimtüre öffnen.
6) Parallel dazu birgt die Sackgasse rechts auch eine Geheimtür.
7) Sprengt einen weiteren Riß nach dem Aufzug in der Nähe des Säurepools auf.
8) Springt durch den Lüftungsschacht in der Nähe des Levelausgangs auf den Hauptkorridor runter. Vor Euch öffnet sich für ein paar Sekunden ein Geheimschacht im oberen Teil der gegenüberliegenden Wand. Benutzt das Jetpack.

E2L7-Lunar Reactor

1) Nach der Durchquerung des Wasserpools mit den Quetschblöcken steht Ihr auf einem Vorsprung der Felsenschlucht. Untersucht die Paneele zu Eurer Linken.
2) Es gibt einen Lüftungsschacht, der die Felsenschlucht in luftiger Höhe passiert. Schießt den Schacht nach oben hin auf. Jetzt könnt Ihr mit einem Sprung eine Höhle in der Felsenwand erreichen.
3) Im Reaktorraum springt Ihr auf der linken Seite des Reaktors auf den im Dunklen verborgenen Vorsprung.
4) Genau dasselbe tut Ihr auch auf der rechten Seite.

E2L8-Darkside

1) Wenn Ihr am Levelanfang mit dem Aufzug nach unten gefahren seid und die Doppelstahltür geöffnet habt, befindet sich in einiger Entfernung vor Euch eine Computerkarte an der Wand, die eine Nische verbirgt.
2) Im Wartebereich des Alpha-Transporters ist ein Wandriß, der sich aufsprengen läßt.
3) Wenn Ihr im Alphabereich die einstürzende Höhle durchquert habt, öffnet Ihr die Tür vor Euch. Haltet Euch rechts, bis Ihr zu zwei zylinderförmigen Wasserbehältern gelangt. Rechts und links sind dann Geheimtüren.
4) Nach dem Aufzug in Gamma kriecht Ihr in den Lüftungsschacht und sprengt im rot erleuchteten Raum links einen Riß in der Wand auf.
5) Im Wartebereich zu Beta könnt Ihr mit dem Jetpack durch einen Lüftungsschacht an der Decke einen Geheimraum erreichen.
6) Wenn Ihr Euch vor den schwarzen Monolithen stellt, werdet Ihr wegteleportiert. Jetzt könnt Ihr links einen Riß in der Wand aufsprengen, hinter dem sich der Zugang zum Secret Level "Lunatic Fringe" befindet.

E2L9-Overlord

1) Nachdem Ihr am Anfang des Levels an die Wasseroberfläche geschwommen seid, befinden sich links von Euch zwei passierbare Wände direkt auf der Wasseroberfläche.
2) Springt auf die Säule in der Mitte des Wassers, wenn sie hinunterkommt. An der Seite des Wassers öffnet sich jetzt eine andere Säule für ein paar Sekunden.
3) In den Wänden der Schräge, die zum Wasserfall nach oben fährt, läßt sich ein Riß aufsprengen.
4) Rennt am Endboß vorbei in seinen Kontrollraum. Auf der anderen Seite der Arena hat sich ein Geheimraum geöffnet.

E2L10-Spincycle

Keine Geheimgänge

E2L11-Lunatic Fringe

Keine Geheimgänge

Leider müssen wir Euch an dieser Stelle aus Platzgründen etwas auf die Folter spannen: Die dritte und letzte Episode, mit der Ihr dann die volle Action kriegt, gibt´s nämlich erst in Eurer nächsten Power Play!



Ghost Bear's Legacy



Zwei kleine Nachträge zur vorigen Ausgabe:

Wer Probleme mit der Mechauswahl bei GBL hat, dem kann Tobias Winchen aus Leverkusen weiterhelfen. Mit seinem Cheat ist dieses Problem Geschichte.
So kann vor jeder Mission der Wunschmech ausgewählt werden, in dem man sich vor dem Start der Mission einfach in den Missionssimulator begibt und dort diesen Mech aussucht. Die Simulation starten und einen Kalt-/Warmstart durchführen. Beim erneuten Starten der Mission steht Euch nun der gewünschte Mech zur Verfügung. Spätestens jetzt sollten die Missionen keine Probleme mehr machen.

Sabrina Fantuzzi aus Riedt-Neerach in der Schweiz hat noch ein paar nette Cheat Codes herausgefunden, die wir Euch natürlich nicht vorenthalten wollen.
Zur Aktivierung des Cheats drückt Ihr CTRL+ALT+SHIFT, gefolgt von "kent" (achtet auf die Kleinschreibung) – nun seid Ihr im Besitz eines Röntgensichtgerätes, welches durch die Taste 'W' an- oder ausgeschaltet werden kann.
Der Code "clark" schaltet die Unverwundbarkeit ein. Trotz dieses Cheats sind Stürze vom Jumpship in Weltraummissionen weiterhin fatal. Jetzt wünsche ich viel Spaß beim Mech zerblasen und ein knackiges "Good Hunting".

Abuse

Folgende Cheats schickte uns Dennis Wittig aus Berlin:

– Energie Cheat:
Um volle 100%-Energie zu haben, speichert Ihr an einem beliebigen Save-Computer. Nun drückt Ihr ESC, um ins Hauptmenü zurück zu gelangen. Den eben gesicherten Spielstand laden, und schon könnt Ihr mit vollen 100% an der gleichen Stelle weiterspielen.

– Levelanwahl:
Um in einem beliebigen Level beginnen zu können, startet Ihr das Spiel mit folgendem Kommando, ABUSE -F LEVELS\LEVEL XX.SPE, wobei XX zwischen 00 (erster Level) und 21 (letzter Level) liegen sollte.

– Waffen Cheat und God-Mode:
Um Zugriff auf alle Waffen (Laser, Granatwerfer, hitzesuchende Raketen, Napalm, Energiegewehr, Nova und Lichtschwert) und den God-Mode zu haben, müßt Ihr den Editor (ABUSE -EDIT) starten. Nun drückt Ihr die Tastenkombination SHIFT+Y, danach die TAB-Taste, um in den Spielmodus zu gelangen und der God-Mode wird mit gespeichert.

Hexerei



Tja, jetzt sind die Hexereien doch tatsächlich in dieses dämliche Sommerloch gefallen, weswegen ich diesmal ganz schön Schwierigkeiten hatte, die Seiten zu füllen, was aber nichts über die Qualität der Hexereien aussagt. Nach einem tiefen Blick in meine magische Christbaumkugel bin ich mir jedoch sicher, daß schon die nahe Zukunft deutliche Besserung verheißt.

Anvil of Dawn

Marc Niederfeichtner aus Sulzbach im Taunus hat sich des Spiels Anvil of Dawn angenommen und nach einem Schwung mit seinem magischen Hex-Hammer folgende Hexereien hervorgezaubert.
Eine gute Rüstung und übermenschliche Attribute, das sind die Dinge, die einen ordentlichen Rollenspiel-Cheat ausmachen. Wenn dann auch noch die Treffer- und Magiepunkte reichen, hat jeder Gegner ausgelacht. Also frisch ans Werk.



Jetzt gebt Ihr dem Warlord den Rest

Begriff	Hex-Zahl	setzen auf
Perfekte Rüstung	4D7A	00
Waffen und Magie	4D29-4D33	alles auf 0A
Stärke	4C57	FF
Beweglichkeit	4C6B	FF
Macht	4C75	FF
Ausdauer	4C61	FF
Momentane TP	4C4B-4C4C	FF*
Maximale TP	4C4D-4C4E	FF
Momentane MP	4C4F-4C50	FF*
Maximale MP	4C51-4C52	FF

*Wobei die momentanen Punkte nicht höher als die maximalen Punkte sein dürfen.

Manic Karts

Auf die Spuren von Michael Schumacher hat sich Philipp Stücklin aus der Schweiz begeben, allerdings hat Schumie seine Kart-Karriere bestimmt nicht mit einer Hexerei finanziert.
Der Trick ist ganz einfach: Ladet den zu ändernden Spielstand (erstes Slot entspricht \KART\MANIC1.SAV) mit einem HEX-Editor. Nun korrigiert Ihr die Zeile wie folgt (die mit XX gekennzeichneten Daten bleiben):



Motortuning ist ist dank der Hex-Finanzspritze kein Problem mehr

00000F20 XX XX XX XX XX XX XX FF FF XX XX XX XX XX XX XX

Jetzt solltet Ihr $ 65535 zur Verfügung haben.

Die Siedler 2

Wendelin Claus aus Kirchzarten hat sich unter die Esoteriker gemischt und folgende "Die Siedler 2" verhext. Wie immer empfiehlt es sich, eine Sicherheitskopie von der zu ändernden Datei zu machen. Ihr sucht Euch nun die Mission aus dem Verzeichnis DATA\MISSIONS aus (Mission 1 = miss_000), die Ihr ändern wollt und ladet sie in einen ASCII- oder HEX-Editor. Nun könnt ihr die Missionen wie folgt bearbeiten:

Wie wär's mit ein paar mehr Menschen?

Auf der beiliegenden Liste steht, welche Ziffern für welchen Menschen stehen.

NR. Anzahl
!ADD_PEOPLE ... .

Vorsicht: es sind max. 199 gleiche Menschen möglich.

Nicht genug Bretter?

Auf der zweiten Liste seht Ihr, welche Ziffer für welche Ware steht.

Nr. Anzahl
!ADD_WARE ... .

Auch hier sind von vornherein nur 199 Waren möglich.

Wollt Ihr umziehen?

Irgendwo steht die Zeile:
!SET_HOUSE 24, ..., ...
Die 24 benennt das Haus, jedes Haus hat seine Nummer, wie auch die Menschen. Wo die Leerstellen stehen, könnt ihr die gewünschten Koordinaten einsetzen. Tip: Tauscht Eure Koordinaten mit denen eines Feindes.

Sind Euch die Gegner zu stark?

Über der Zeile !SET_HOUSE steht die Zeile !SET_ACT_PLAYER ...(0-2)
Player 0 seid ihr, 1 ist gelb und 2 ist rot. Es gibt zwei Möglichkeiten die Gegner auszuschalten:
1) Löscht den Gegner mit samt seinen Waren und Menschen, Hauptquartier- und Player-Zeile aus.
2) Tauscht die Zahl in der Player-Zeile gegen 0 aus, und schon habt ihr das Hauptquartier des Gegners.

Willst Du die ganze Welt gegen dich?

So könnt ihr die Bündnisse im vornherein beeinflussen.
!GLOBAL_SET_COMPUTER_ALLIANCE ... ...
In den zwei Leerstellen ist der Status der Verbündeten abgelegt.
Das Bündnis zwischen Dir und dem ersten Computer Gegner würde also wie folgt lauten:
!GLOBAL_SET_COMPUTER_ALLIANCE
0 1
Wenn Ihr der Bündnisse überdrüssig seid, löscht Ihr einfach die betreffenden Zahlen oder setzt eine andere ein.

Die Tiere, die den Wald verließen.

Hat der kleine grüne Wicht, der normalerweise auch Jäger genannt wird, nach 20 Minuten kein Freiwild mehr?
Dann sucht einfach nach dieser Zeile:
!ADD_ANIMAL (welches Tier) (Menge) (Startkoordinaten)
Es sind maximal 99 Tiere pro Zeile möglich. Welches Tier welche Nummer hat, könnt Ihr auf der dritten Liste nachsehen.

Das 2 Sekunden Spiel

Die einfachste und langweiligste Möglichkeit die Mission zu schaffen, ist, nicht zum Tor zu gehen, sondern das Tor kommen zu lassen. Und das geht folgendermaßen:
Sucht diese Zeilen:
!MET_END_EVENT 98 19 ... ...
!MET_SET_FINAL_EVENT 98 19 ... ...
!MET_POSSITION_OCCUPIED 1 99 ... ..
In die Leerstellen werden die Koordinaten eingefügt. Am besten die des Hauptquartiers.

Ist es langweilig gegen zwei gleiche Gegner zu kämpfen?

Gleich am Anfang der Missions Datei stehen diese Zeilen:
!GLOBAL_ADD_COMPUTER_PLAYER 1 ...
!GLOBAL_ADD_COMPUTER_PLAYER 2 ...
In den Leerstellen ist eine Zahl, die für ein Volksoberhaupt steht und die Ihr ändern könnt. Vorsicht, Zehner-Zahlen können nicht in Einer-Zahlen umgewandelt werden.

Liste 1

Mensch	Nr
Träger	0
Holzfäller	1
Angler	2
Förster	3
Sägemeister	4
Granitmeisler	5
Jäger	6
Bauer	7
Müller	8
Bäcker	9
Fleischer	10
Bergarbeit.	11
Bierbrauer	12
Schweinezü.	13
Eselszüchter	14
Eisenschmelzer	15
Münzpräger	16
Schlosser	17
Schmied	18
Bauarbeiter	19
Planierer	20
Geologe	21
Soldat1	22
Soldat2	23
Soldat3	24
Soldat4	25
Soldat5	26
Scout	27
Schiffsbauer	28
Esel	29

Liste 2

Ware	Nr
Baumstämme	0
Bretter	1
Granit	2
Schweine	3
Weizen	4
Mehl	5
Fisch	6
Fleisch	7
Brot	8
Wasser	9
Bier	10
Kohle	11
Roheisen	12
Rohgold	13
Eisen	14
Münzen	15
Zangen	16
Äxte	17
Sägen	18
Hacken	19
Hämmer	20
Schaufeln	21
Schmelztiegel	22
Angeln	23
Sensen	24
Fleischerbeil	25
Nudelhölzer	26
Bogen	27
Schwerter	28
Schilde	29
Boote	30

Liste 3

Tier	Nr
Eisbär	0
Hase	1
Hase	2
Füchse	3
Hirsche	4
Rehe	5
Enten*	6
Esel	7
Lustige Rehe	8

* Nur im Wasser

Liste 4

Herrscher	Nr
Römer:	
Oktavius	0
Julius	1
Brutus	2
Wikinger:	
Erik	3
Knut	4
Olof	5
Japaner:	
Yamaushi	6
Tsunami	7
Karaiwashi	8
Numerer:	
Shaka	9
Todo	10
Nag Tscha	11

Civilization 2

Pascal Kolb aus Leonberg fand gleich drei Hexereien zu Civilization 2.
Der erster Cheat betrifft das Geld.
Als erstes ladet Ihr einen Spielstand (*.SAV) mit einem HEX-Editor, dort sucht Ihr Euch dann die Adressen 1936, 1937, denn an diesen Stellen sitzt Euer Geld. Ändert Ihr bei der Adresse 1936 den Wert auf 30 und bei Adresse 1937 den Wert auf 75, erhaltet Ihr 30 000 Geldeinheiten (Vorsicht, diese 30 000 entsprechen gleichzeitig dem Höchstwert).
Der Zweite Cheat beeinflußt die Zeit, die von den Adressen 1C und 1D kontrolliert wird. Nun könnt Ihr die dortigen Werte durch andere ersetzen, wobei die Zahlen den verstrichenen Runden entsprechen (so zum Beispiel die Werte 00 64 hundert Runden, so daß Ihr Euch im Jahr 2020 v. Chr. befändet). Wie bei anderen Hexereien auch, müßt Ihr die Zahlenpaare vertauschen.
Der dritte Cheat erlaubt den hemmungslosen Gebrauch des eingebauten Mogelmenüs, ohne daß Ihr danach mit dem Eintrag Mogelmodus in der Ruhmeshalle bestraft werdet. Und zwar ändert Ihr an der Adresse 0F den Wert in 33 und an der Adresse 14 in 04. Je nach dem, ob Ihr das Mogelmenü schon geöffnet hattet oder nicht, ist der eine Wert schon geändert.

Einen anderen Tip erhielten wir von Daniel Michel aus der Schweiz, er fand heraus, daß man die Einheiten von Civilization 2 mit einem Malprogramm ändern kann. Ladet einfach die Datei UNITS.GIF, nun könnt Ihr Eurer Kreativität freien Lauf lassen und die Einheiten abändern. Achtung: Das Farbformat von 256 Farben (8 bit) darf nicht verändert werden.



Viel Geld und individuell gestaltete Truppen. Das sollte für eine Weile reichen.

Erste + Hilfe



Tupfer bitte: Wieder ein heißer Tag im Power Play-Emergency Room. Unser Halbgott in Weiß, Doktor Kittel, gibt alles, um seine kleinen Patienten wieder zum Laufen zu bringen. Fortsetzung folgt...

Speicher und CD

Ich plane schon seit längerer Zeit, meinen 486 DX-2 von 4 MByte RAM auf 8 oder 12 MByte aufzurüsten. Dem Handbuch nach besitze ich DRAM. Was genau ist das und wo liegt der Unterschied zu anderen Speicherarten? Was bedeutet Parität? Ist es vorteilhafter, sich Speicher mit oder ohne Parität zu kaufen? Ich brauche für meinen PC SIMM-Speichermodule, habe aber in einer Anzeige etwas von "PS/2-SIMMs" gelesen. Wo liegt da der Unterschied – oder ist das alles das Gleiche? Kann ich PS/2-SIMMs auch in meinem PC statt einfacher SIMMs einbauen? Noch eine Frage: Ich habe gelesen, daß man ein CD-ROM-Laufwerk immer horizontal einbauen muß. Warum ist das so?

Sebastian Kuhn, Manderscheid

Es gibt es verschiedene Arten von Speicherbausteinen, deshalb mußt Du beim Kauf besonders aufpassen, da nicht einmal die Bezeichnungen für die verschiedenen Bauarten klare Aussagen treffen. Wahrscheinlich hat Dein Rechner noch die alten 30poligen SIMMs, möglicherweise aber auch schon gemischt belegbare Bänke. Eine Aufrüstung mit 30poligen Speicherbausteinen ist relativ problematisch, da sie gar nicht mehr produziert werden und es dementsprechend hier und da nur noch Restbestände gibt. Eventuell mußt Du "Second-Hand"-Speicher kaufen, wobei ein gebrauchtes 4-MByte-SIMM aber nicht mehr als 100 Mark kosten sollte. Falls Dein Rechner 70polige SIMMs verträgt, ist alles einfacher, dann passen die sogenannten PS/2 SIMMs. Sie sind etwas breiter, haben 70 Anschlußkontakte und stecken heute üblicherweise in jedem Rechner. Auf die angegebene Geschwindigkeit solltest Du besonders beim Kauf von gebrauchten 30poligen SIMMs achten. Viele ältere Bausteine haben noch Zugriffszeiten von 90 oder 100 Nanosekunden, Dein Rechner benötigt vermutlich aber SIMMs mit 70 Nanosekunden. Diese Angabe ist auf den Chips zu finden, meist als letzte Zahl (z.B. xxx xxxx x70 oder ähnlich). Zur Parität (engl. Parity): Um eventuelle Speicherfehler zu erkennen, haben die Hersteller den Speichern zu den 8 Bit pro Byte noch ein Kontrollbit gegeben. Eigentlich wird es nicht benötigt und kostet nur mehr Geld. Die wenigsten Rechner verlangen deshalb inzwischen danach, trotzdem mußt Du darauf achten, was Dein Rechner benötigt. Zuletzt zu den CD-ROM-Laufwerken: Die CD wird von einem Konus auf dem Antriebsmotor zentriert und meist nur durch die eigene Schwerkraft festgehalten. Wenn man also das Laufwerk senkrecht aufstellt, fällt die CD vom Konus herunter. Darum kann man in den meisten Fällen das Laufwerk nur "liegend" benutzen und nicht senkrecht. Das gilt nicht für CD-ROM-Laufwerke, bei denen die CDs zuerst noch in einen "Caddy" gelegt werden müssen: Diese Geräte funktionieren in fast allen Lagen.



Habt Ihr technische Fragen? Dann nichts wie Brief oder Fax formuliert! **Auf Briefen, Faxen, Umschlägen, Disketten immer die vollständige Adresse und das Datum angeben!** Wer seine Fragen handschriftlich auf einem Fetzen Butterbrotpapier einreicht, muß bei entsprechender „Klaue" damit rechnen, daß wir die Fragen schlicht nicht lesen können. Bitte bei Faxen eine große, gut leserliche Schrift verwenden! Wichtig: Bei allen Fragen zur Rechner-Konfiguration hilft ein Screendump der **autoexec.bat** und der **config.sys** oft weiter als zwei Seiten Gejammere! Eine Beschreibung der Hardware (RAM, Platte, Bussystem) kann ebenfalls nicht schaden. Schickt Eure Fragen oder faxt an:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Erste Hilfe
Postfach 1304
85531 Haar
Fax: 089/4613 5046

SIMMs: Oben die alten Speicherbausteine, unten die neueren PS/2-Module

Keine Peripherie unter DOS

Jedesmal, wenn ich die DOS-Demos der Power Play starten will, fehlt mir die Maus. Sie ist weder auf dem Bildschirm, noch sonst irgendwo anders zu sehen. Vorher, in Windows, lief sie noch wie geschmiert. Ich möchte doch so gerne "Silent Hunter" ausprobieren. Könnt Ihr mir vielleicht verraten, was ich tun soll?

Steffen Deuermeier, Bad Emstal

Ich habe seit kurzem einen P-166 mit 16 MByte RAM, einer 1,2 GByte Festplatte, Soundblaster 32 PnP und einem 8-fach CD-ROM-Laufwerk, und da liegt auch schon das Problem, denn ich habe Windows 95 auf meinem Rechner vom Hersteller schon vorinstalliert. Das CD-Laufwerk funktioniert unter Windows ohne Probleme und in der Systemsteuerung steht auch, daß dieses betriebsbereit ist. Doch wenn ich in den DOS-Modus gehe, funktioniert es nicht mehr. Ich kann zwar noch auf Laufwerk D: wechseln, doch gebe ich z.B. "dir" ein, kommt die Meldung "CDR101: Not ready beim Lesen von Laufwerk D:"

Robert Lange, Frankfurt

Im ersten Fall fehlt der DOS-Aufruf für die Maus in der Datei autoexec.bat. Windows stellt einen eigenen Maustreiber zur Verfügung, deshalb hast Du auch hier keine Probleme. Die Lösung ist einfach: Trage in die Autoexec.bat die Zeile "lh c:\pfad\mouse. exe" ein, wobei "pfad" zeigt, wo dieses Programm steht. Meistens unter c:\windows, c:\dos\ oder c:\mouse.

Auch das CD-Problem hat im Allgemeinen die gleiche Lösung: Da Windows die Peripheriegeräte mit eigenen 32-Bit-Treibern selbst verwaltet (sichtbar in der Systemsteuerung), werden dort keine DOS-Treiber benötigt – letztlich stören die sogar und sorgen im schlimmsten Fall für Inkompabilitäten. Deshalb mußt Du in der config.sys den Gerätetreiber für das CD-ROM-Laufwerk stehen haben (z.B. mtmcd.sys oder ähnlich) und zusätzlich noch die "Microsoft CD-Extensions" namens mscdex.exe in der autoexec .bat. In diesem speziellen Fall dürfte jedoch die Plug&Play-Konfiguration unter DOS schuld sein. Die Treiber sind nämlich richtig eingetragen, trotzdem erkennt DOS das Laufwerk nicht. Du mußt also Deine Konfigurationdateien autoexec.bat und config.sys genau unter die Lupe nehmen.



Die Siedler 2: Wie viele Programme Probleme mit der Millenium

Grafikprobleme bei den "Siedlern"

Als ich die Demo von Die Siedler 2 aus Ausgabe 5/96 auf meinem P120, 16 MByte Edo RAM, Matrox Millenium mit 4 MByte WRAM spielen wollte, kam folgende Meldung: "Selected Screen Mode not avail". Auch die Änderung der Auflösung unter Windows 95 brachte nichts. Was kann ich tun? Heißt das, daß ich die Vollversion dieses Spiels nicht auf meinem Rechner spielen kann? *Christian Kohlruss, Borken-Burlo*

Ich bin ein absoluter Fan von Bluebytes Spielen und habe ein hartnäckiges Problem. Ich besitze einen P133 mit 16 MByte EDO RAM und einer Matrox Millenium mit 2 MByte WRAM. Vor kurzem habe ich mir "Die Siedler 2" gekauft. Voller Erwartung startete ich das Spiel unter Windows 95. Der Vorspann funktionierte tadellos, aber dann: "OUTER MAIN LOOP ERROR: selected screen mode not detected". Trotz jeglicher Umstellung der Auflösung bleibt der Erfolg aus. *Josef Lindlbauer, Egglsberg*

Die Millenium von Matrox hat nicht nur mit den Siedlern so ihre Probleme. Auch verschiedene Ballerspiele sowie andere Games steigen bei dieser Karte gerne aus. Trotzdem gibt es Abhilfe: Da ist einmal der neueste univbe-Treiber in der Version 5.2, den man sich unter http://www.scitechsoft.com/univbe.html oder auch in vielen Spiele- und Grafikforen unter dem Namen SSD52.EXE holen kann. Die meisten Probleme lassen sich hier schon lösen. Im Zusammenhang mit einigen Adaptec-SCSI-Controllern gibt es auch manche Schwierigkeit. Hier solltet Ihr Euch zusätzlich noch die neuesten Adaptec-Treiber besorgen. Erfahrungsgemäß sollten dann alle Probleme gelöst sein.

ISDN & Internet

Kann man eigentlich mit einer ISDN-Karte mit anderen Leuten online spielen?

Marcus Heßbrüggen, Glinde

Kann man Multiplayer-Versionen von Spielen auch über das Internet spielen? Wenn ja, wie, und was benötigt man dafür?

Marcus Kallin, Olpe

ISDN, das "Integrated Services Digital Network" unserer heißgeliebten Telekom, ersetzt das herkömmliche analoge Telefonsystem mit einer digitalen Verbindung.

Ein ISDN-fähiger PC bietet viele Vorteile, aber was Spiele betrifft, hat man rein von den Möglichkeiten her nicht mehr als mit einem Modem: Zwar ist die Verbindung schneller, das Prinzip aber noch nicht grundsätzlich anders.

Multiplayer-Versionen von Spielen kann man nur mit einigen Tricks auch über das Internet spielen. Normalerweise verlangen

Spiele nach einem Netzwerk, das seine Daten nach dem sogenannten IPX-Protokoll austauscht, während dem Internet das TCP/IP-Protokoll zugrunde liegt. Inzwischen gibt es allerdings Programme, mit denen man sich an das Internet hängen kann, während dem Spiel ein IPX-Netzwerk vorgegaukelt wird. Eines dieser Programme ist "Kali" (siehe PP 03/96), mit dem sich die meisten Multigames über das Internet spielen lassen.
Langsam aber sicher gibt es immer mehr Titel, in denen das TCP/IP-Protokoll direkt eingebaut wird: Prominentestes Beispiel dürfte ids "Quake" sein, das demnächst ja erscheinen soll.



Digital Channels: Die Pentium-Klasse hat normalerweise keine Probleme mit der maximalen Anzahl an Digitalkanälen

Kanale Digitale

Bei vielen Programmen muß man beim Setup eingeben, über wie viele Kanäle die Soundkarte Klänge abspielen soll. Ich habe mal alle Möglichkeiten durchprobiert, aber eigentlich schien sich im Spiel selbst nichts geändert zu haben. Trotzdem: Was ist denn jetzt die richtige Einstellung?

Bernd Waibel, Basel

Mit den Kanälen meinst Du die "Digital Channels". Damit wird eingestellt, wie viele Geräuscheffekte aus dem Spiel die Soundkarte maximal gleichzeitig wiedergibt. Auf schnellen Rechnern sollte hier immer die höchste Einstellung gewählt werden. Verkraftet der Prozessor die Belastung nicht und das Spiel wird zu langsam, kann man die Zahl der Kanäle später wieder runterschalten. Besonders groß ist diese CPU-Belastung übrigens bei 8-Bit-Karten wie der normalen SoundBlaster/Pro, die keinen 16-bit-DMA verwenden.

Speicherschweif

Da ich einen Pentium 100 mit 16 MByte RAM, Quad-Speed-CD-ROM-Laufwerk und 1,26 GByte Festplattenspeicher besitze und Win95 installiert habe, dachte ich mir, daß eigentlich jedes Spiel laufen würde. Jedoch mußte ich feststellen, daß "DSA2-Sternschweif" Probleme macht. Ich kann es nicht einmal laden, da nur die Meldung erscheint: Sternenschweif Version C1.02
Zu wenig Speicher!
"Das Schwarze Auge – Sternenschweif" benötigt mindestens 568320 Bytes freien Hauptspeicher!
Die maximale Größe für ausführbare Programme beträgt bei mir aber nur 463 KByte! Wie muß ich die Startdateien autoexec.bat und config.sys verändern, damit ich 570 KByte oder mehr frei habe? Könntet Ihr mir bitte genau beschreiben, wie ich eine Startdiskette anlegen kann, um das Spiel zum Laufen zu bringen?

Johhny Rehrt, Großgerstetten

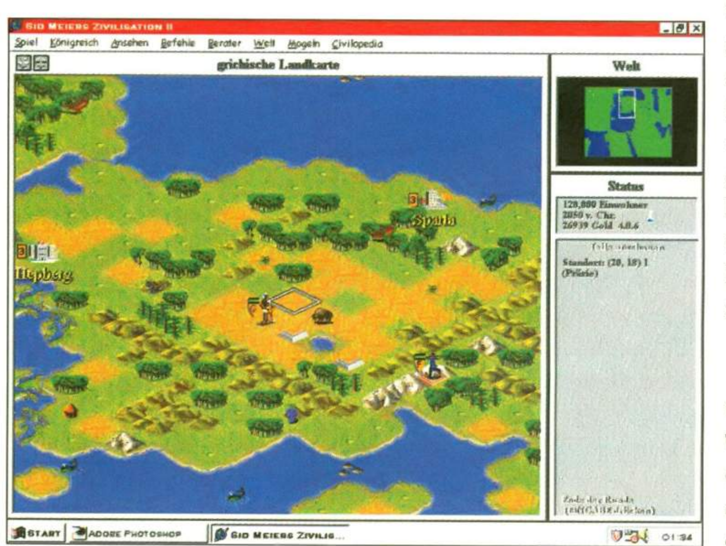
Dein Problem liegt tatsächlich in den Startdateien; Die Fehler dort gelten übrigens für viele andere Startdateien, die wir zugeschickt bekommen. In der config.sys ist der erste Aufruf ein Treiber, der in jedem Fall DOS-Speicher belegt. Zuerst sollten aber immer himem.sys und emm386.exe aufgerufen werden, Ausnahmen gibt es hier natürlich auch. In der emm386.exe wird bei Dir durch die Angabe von "ram" EMS-Speicher freigegeben, dadurch lassen sich aber viele Programme nicht in den hohen Speicher verlagern. Ersetze diese Einstellung einmal durch "noems", damit steht dann XMS-Speicher zur Verfügung. Falls natürlich ein Spiel EMS verlangt, darfst Du hier nichts verändern. Fast bedenkenlos kannst Du vor den Aufruf von setver.exe und display.sys ein REM schreiben, diese Treiber werden fast nie verwendet. Falls irgendein Programm angibt, daß es eine frühere DOS-Version benötigt, muß setver.exe natürlich wieder freigegeben werden. In der autoexec.bat solltest Du den Aufruf von doskey.exe herausnehmen, auch der benötigt Speicherplatz und bringt bei Spielen überhaupt nichts. Offensichtlich steht der Aufruf von mscdex.exe und auch mouse.exe in der Datei dosstart.bat im Windows-Verzeichnis (meist c:\windows) und deshalb hat die Installationsroutine bei Deiner autoexec.bat jeweils ein REM davorgesetzt. Lösche diese Zeilen in der dosstart.bat und gib sie in der autoexec.bat wieder frei. Somit hast Du auch unter DOS alle Treiber, die Du brauchst. Windows 95 hat mit diesen Treibern keinerlei Probleme, auch wenn sie unter Windows nicht benötigt werden. Setze vor alle Programmaufrufe noch ein "lh", damit werden sie (falls möglich) in den hohen Speicherbereich verschoben. Jetzt sollte genügend Speicher für Deine Spiele vorhanden sein.

Civ 2

Bei "Civilization 2" sind die Bildschirmtexte unlesbar – was mache ich falsch? Ich habe einen Pentium unter Windows 95. In allen anderen Programmen habe ich keine Probleme mit irgendwelchen Schriften.

Lars Lübke, München

Dieses Problem tritt nur auf, wenn die Windows-eigenen "TrueType"-Schriftarten in der Systemsteuerung ausgeschaltet wurden – etwa um Speicher zu sparen oder das Hochfahren des Betriebssystems zu beschleunigen. Also müssen die TrueType-Schriften über die Systemsteuerung wieder eingeschaltet werden. Eine andere mögliche Fehlerursache: Wer Postscript-Schriften einsetzt und den Adobe Type Manager (ATM) installiert hat, muß diesen ausschalten, denn Civ2 kommt damit nicht zurecht.



Civ 2: Wer Probleme mit den Schriften hat, muß TrueType ermöglichen

CD-ROM

Titel	Version	Preis
5th Musketeer	DV	69,95
Abuse	DV	68,95
Aces of the Deep	DV	84,95
Aces of the Deep Missions Disk.	DV	42,95
Advanced Tactical Fighters	**DV**	**79,95**
Afterlife *	**EV**	**72,95**
AH-64D Longbow	**DV**	**79,95**
Alone in the Dark Trilogy (1-3)	DV	69,95
Anvil of Dawn	DV	77,95
Ascendancy	**DV**	**54,95**
Bad Mojo	**DV**	**79,95**
Baldies	**DV**	**69,95**
Battle Isle 3	DV	69,95
Bleifuss	DA	54,95
Bundesliga Manager Hattrick	DV	64,95
Caesar 2	DV	82,95
Capitalism	**DV**	**76,95**
Civilization 2	**DV**	**79,95**
Comanche & Missionen	DV	39,95
Command Aces of the Deep	DV	82,95
Command & Conquer	**DV**	**89,95**
Command & Conquer Mission	**DV**	**27,95**
Command & Conquer SVGA *	DV	89,95
Conquest of the New World	**DV**	**89,95**
Crusader - No Remorse	**DV**	**79,95**
Cyberia 2	DV	76,95
Cybermage	DV	79,95
Daggerfall *	DV	84,95
Das Schwarze Auge 2	**DV**	**42,95**
Das Schwarze Auge 3	**DV**	**V.mö.**
Der Reeder	DV	34,95
Descent 2	DV	89,95
Destruction Derby	DA	89,95
Diablo	**DV**	**V.mö.**
Die Fugger 2	**DV**	**79,95**
Die Siedler 2	**DV**	**69,95**
Die total verrückte Rallye	DV	36,95
Discworld	DV	76,95
Dogz	**DA**	**25,95**
Duke Nukem 3D	**DA**	**79,95**
Duke Nukem 3D Level-CD	**DA**	**19,95**
Dungeon Keeper *	**DV**	**79,95**
Earthsiege 2	DA	76,95
Earthworm Jim 1 + 2	DV	68,95
Elisabeth I.	**DV**	**94,95**
Euro 96	**DV**	**68,95**
Extreme Pinball	DA	54,95
F1 Manager '96	**DV**	**74,95**
Fantasy General	EV	72,95
Fast Attack	**DV**	**69,95**
FIFA International Soccer '96	**DV**	**79,95**
Firefight	**DA**	**59,95**
Formula 1 Grand Prix 2	**DV**	**99,95**
Gabriel Knight 2	DV	89,95
Gearheads	DV	52,95
Hanse - Die Expedition (3,5")	DV	39,95
Hattrick!	DV	79,95
Heroes of Might & Magic	DV	54,95
Hugo 3	DV	72,95
Indy Car Racing 2	DV	76,95
Lemmings Paintball	**DA**	**32,95**
Manic Karts	**DA**	**32,95**
Martini Racing	**DV**	**29,95**
Master of Orion 2 *	DV	86,95
Mechwarrior 2 & Erwei.-Set	**DV**	**82,95**
Megapak 5	**DA**	**84,95**
Monopoly	DV	59,95
Myst - Limited Edition	DV	69,95
NBA Live '96	**DV**	**79,95**
Need for Speed	DV	79,95
NHL Hockey '96	**DV**	**79,95**
Normality Inc.	**DV**	**76,95**
Offensive	DV	82,95
Olympic Games	**DV**	**69,95**
Olympic Soccer	**DV**	**69,95**
Panzer General 2	DA	69,95
PGA Tour Golf '96	DA	79,95
PGA Tour Golf '96 Kurs-CD	DA	36,95
PGA Tour Golf '96 Sawgrass Kurs-CD	DA	36,95
Phantasmagoria	DV	89,95
Pole Position	**DV**	**92,95**
Pro Pinball - The Web	DA	56,95
Psycho Pinball	DV	69,95
Quake	**DA**	**V.mö.**
Rebel Assault 2	**DV**	**84,95**
Riddle of Master Lu	**DV**	**76,95**
Ripper	DV	79,95
Shanghai - Große Momente	DV	82,95
Shannara	**DV**	**76,95**
Shellshock	**DV**	**76,95**
Silent Hunter	**DV**	**69,95**
Silent Thunder	**DA**	**82,95**
Sim City 2000 CD Collection	DV	96,95
Simon the Sorcerer 2	DV	69,95
Space Bucks	DV	69,95
Speed Haste	**DA**	**56,95**
Space Hulk (Win 95)	**DV**	**79,95**
Star Trek N.G. "A Final Unity"	DV	74,95
Stonekeep	**DV**	**96,95**
S.T.O.R.M.	**DV**	**79,95**
Syndicate Wars *	DV	79,95
Teamchef	DV	86,95
Terminator Future Shock	DV	76,95
Terra Nova	DA	76,95
TFX: EF2000	**DV**	**89,95**
The Dig	**DV**	**77,95**
Theme Park + Transp. Tycoon	DV	56,95
This means war!	DV	74,95
TIE Fighter Deluxe Edition	**DA**	**72,95**
Tilt!	DV	54,95
Top Gun	DV	79,95
Ultimate Dxxm (Win 95)	DA	59,95
Urban Runner	DV	89,95
Virtua Fighter	DA	V.mö.
Vollgas	DV	54,95
Warcraft 2	**DV**	**79,95**
Warcraft 2 - Zusatz-CD (Beyond the Dark Portal)	**DV**	**28,95**
Warhammer	DV	69,95
Wing Commander 4	**DV**	**99,00**
Worms	DA	69,95
Worms - Reinforcements	**DA**	**35,95**
X Wing Edition	DV	32,95
Zork Nemesis	**DV**	**89,95**
Gravis Game Pad		**37,95**
Gravis Analog Pro Joystick		**59,95**



Monats-Hits:

Titel	Version	Preis
AH-64D Longbow	DV	79,95
Civilization 2	DV	79,95
Die Siedler 2	DV	69,95
Duke Nukem 3D	DV	79,95
Elisabeth I.	DV	94,95
F1 Manager '96	DV	74,95
Olympic Games	DV	69,95
Silent Hunter	DV	69,95
Space Hulk (Win 95)	DV	79,95
Warcraft 2 - Zusatz CD	DV	28,95

Endlich da!!!

Titel	Version	Preis
Formula 1 Grand Prix 2	DV	99,95

Spiele-Sammlungen:

Essential Selection Sport DV 59,95
FIFA Soccer '95, Formula 1 Grand Prix, PGA Tour Golf

LucasArts Classic Adventures DV 39,95
Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey island 1, Zak McKracken

LucasArts Top Adventures DV 54,95
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2

Made in Germany DV 42,95
Anstoss, Battle Isle 2, Das Schwarze Auge 2

Star Wars Collection DV 54,95
Rebel Assault 1, Star Wars Screen Saver, X-Wing

Westwood Compilation DV 76,95
Dune 2, Legend of Kyrandia 1 bis 3, Lands of Lore

✆ 02871-183088

Sonder-Angebote:

Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an!
Wir führen auch PlayStation-Spiele.

CD-ROM

Titel	Version	Preis
7th Guest	DA	21,95
Battle Isle 1 + Data Disk.	DV	19,95
Battle Isle 2 & Scenery CD	DV	29,95
Betrayal at Krondor	DA	22,95
Civilization	DV	37,95
Creature Shock	DV	21,95
Day of the Tentacle	DV	32,95
Die Siedler	DV	29,95
Dune 2	DV	29,95
Elite 2	DV	22,95
FIFA Soccer '95	DV	29,95
Formula 1 Grand Prix	DA	37,95
Fritz 3	DV	39,95
Gabriel Knight 1	DV	22,95
Goblins 1+2	DV	22,95
Goblins 3	DV	22,95
Historyline 1914-1918	DV	22,95
Hollywood Pictures	DV	29,95

CD-ROM

Titel	Version	Preis
Indiana Jones 4	DV	32,95
Indy Car Racing	DV	21,95
Jagged Alliance	DV	32,95
King's Quest 6	DA	22,95
King's Quest 7	DV	35,95
Lands of Lore	DV	32,95
Legend of Kyrandia 3	DV	21,95
Little Big Adventure	DV	29,95
Magic Carpet	DV	29,95
Master of Magic	DV	37,95
NASCAR Racing	DV	24,95
NHL Hockey '95	DV	29,95
PGA Tour Golf	DV	29,95
Pirates! Gold	DV	37,95
Police Quest 4	DV	22,95
Privateer & Zusatz Disk.	DA	29,95
Railroad Tycoon Deluxe	DA	37,95
Rebel Assault	DV	32,95

CD-ROM

Titel	Version	Preis
Rüsselsheim	DV	22,95
Sam & Max	DV	32,95
Secret of Monkey Island 1	DV	24,95
Secret of Monkey Island 2	DV	24,95
Simon the Sorcerer	DV	29,95
Star Trek - 25th Anniversary	DV	24,95
Star Trek 2 - Judgem. Rites	DV	24,95
Strike Commander	DA	29,95
Super Street Fighter 2 Turbo	DA	26,95
Syndicate Plus	DV	29,95
System Shock	DV	29,95
T.F.X.	DV	29,95
Theme Park	DV	29,95
Ultima Underworld 1 & 2	DA	29,95
Ultima 7 Collection	DA	29,95
Wing Commander 2	DA	29,95
Wing Commander Armada	DA	29,95

Wing Commander 3 DV 34,95
U.S. Navy Fighters DV 29,95
Bioforge DV 29,95
X-Wing Edition DV 32,95
Jagged Alliance DV 32,95

So könnt Ihr gleich bestellen:
Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse (+ 9,— DM).

Postfach 1113 • 46361 Bocholt oder Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

V.mö. = Vorbestellung möglich • DV = Deutsche Version • DA = Deutsche Anleitung • EV = Englische Version

Seit Jahren pflegt Power Play ein ausgeklügeltes Wertungssystem, das Tester- und Redaktionsmeinung streng voneinander trennt.

So werten wir

Der Wertungskasten

Um so viel Information wie möglich im Überblick zu bieten, endet jeder Spieletest mit dem Wertungskasten, sozusagen als dickes Ende. Er faßt neben der Redaktionswertung (in Prozent) alle wichtigen Daten zum getesteten Titel zusammen. Beispielsweise legen viele Leser Wert auf die Information, ob ein Spiel und seine Anleitung in Deutsch zu haben ist, welchen Computer mit welcher Ausstattung wir empfehlen und mit welchen Grafik- oder Soundkarten es Probleme geben könnte. Bei der RAM-Ausstattung des Rechners oder der Geschwindigkeit des CD-Laufwerkes orientieren wir uns stets an den Mindestanforderungen. Ebenso wichtig ist die kleine CD am unteren Kastenrand: Sie weist darauf hin, ob Ihr ein Demo oder zusätzliche Bilder zum Test auf der Power-Play-CD findet.

Name
Logo– so heißt das Spiel

Genre
Geschicklichkeit, Action, Adventure, Simulation, Rollenspiel, Sport, Strategie, Wirtschaft

Hersteller
Wer hat´s programmiert?

Niveau
Leicht, mittel oder schwer?

Preis
Purzelt erfahrungsgemäß immer.

Spieler
Wieviel?

Sprache
Oft testen wir aus Aktualitätsgründen die englische Vesion.

Prozessor
Je schneller je besser...

Grafik
Welche Grafikmodi unterstützt das Spiel?

Sound
Welche Soundstandards werden genutzt? CD-A ist natürlich CD-Audio.

Name ...... **Carrier Strike Force**
Genre .... Simulation
Hersteller .... Empire/Rowan
Niveau .... einstellbar/mittel
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler 1

	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		✔
Anleitung	geplant		✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal	66		
empfohlen		66	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A
	✔	✔	

System .... Win'95
Festplatte belegt .... 20 MByte
RAM-Ausstattung .... 4 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus .... Joystick
Extras .... keine
Grafik **65%**
Sound **77%**
Spielspaß



System
Das nötige Betriebssystem.

Festplatte
So viel belegt das Spiel.

RAM-Bedarf
Soviel sollte mindestens drinstecken.

Steuerung
Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad, Gun.

Extras
VR-Helm, SVGA, Netzwerk,

Grafik
Vielfalt? Hintergründe? Animation?

Sound
Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?

Multiplayer
Zwei Wertungen für ausgesprochene Multiplayer-Titel.

Spielspaß
Die wichtigste Wertung überhaupt!

PP-CD
Die interaktive Heftverlängerung: bietet zusätzliche Bilder oder ein Demo zum Test.



So sieht er aus, der Power-Play-"Oscar", in gut unterrichteten Kreisen auch "Spielspaß-Prädikat" genannt. Diese Auszeichnung gibt´s erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller: JETZT bestellen (Werbung!!!)

VORSICHT! SCHROTT

Das Spiel, das diesen "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht



Dieses Logo wird die Ausnahme sein. Taucht nur auf, wenn wir ein Spiel testen, auf das viele gespannt warten, das aber nur für Kids ist.


Michael Galuschka

SUPER

Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests melden sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort. Während der Lauftext das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, sie ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt.
ACHTUNG: Halbseitige Tests haben aus Platzgründen KEINEN eigenen Meinungskasten!


Knut Gollert
kn


Ulrich Smidt
us


Hartmut Ulrich
hu


Frank Heukemes
fh


Michael Galuschka
mg


Peter Steinlechner
ste

Highscore für Abenteurer



Das multimediale Zeitalter hat begonnen. Wer jetzt aufspringt, kriegt den neuesten Kick für Freizeit, Bildung und Home Computing . Auf der CeBIT HOME, der neuen PC-TV-HiFi-Video-Multimedia-Tele-Internet-Online-Messe. Brandheiße Spiele aus aller Welt geben dem Spieltrieb neuen Auftrieb. GAME CITY und CHANCEN 2000 erweitern den ultimativen Fun-Faktor. Zahlreiche Open-Airs und Raves sind der Hyperlink von der Virtual Reality zum absoluten Live-Erlebnis. Willkommen in den unendlichen Weiten des Abenteuers. **Welcome CeBIT HOME.**

Öffnungszeiten: 9.00 – 18.00 Uhr
Tagesausweis: DM 17,–

HANNOVER 28.8.– 1.9.1996

CeBIT HOME ELECTRONICS

Die Erlebnismesse der multimedialen Generation

Deutsche Messe AG
Messegelände · 30521 Hannover
Info-Hotline: **0511 - 893 31 39**
T-Online (Btx) *32 300 80#

Internet
http://www.cebit-home.de

DEUTSCHE MESSE AG, HANNOVER



„Nie zuvor gab es einen schöneren Grund, auf Windows 95 umzusteigen (...) eines der derzeit spektakulärsten Entwicklungs-Projekte."
Petra Maueröder, PC Games 7/96

„Blizzards nächster Hit! (...) Unser erster Eindruck bestätigte die Annahme, daß der Name Blizzard auch weiterhin für Qualität bürgen wird."
PowerPlay 5/96

„Teuflisch gut (...) der nächste Fantasy-Hammer (...) so abwechslungsreich, daß wiederholter Spielgenuß garantiert bleibt."
Alexander Geltenpoth, PC Action 6/96

„Schön und düster."
Jörg Langer, PC Player 6/96



- Multiplayer-Spannung beim Erkunden von Dungeons mit- und gegeneinander
- Spielen Sie direkt über das Internet
- Zufallsgenerierte Unterwelt-Labyrinthe in bestechender SVGA-Grafik
- Speziell für Windows 95 entwickelt

Stärke, Intellekt und Zauberkraft – drei unabdingbare Voraussetzungen, wenn Sie es mit Diablo aufnehmen wollen, dem personifizierten Inbegriff des Bösen. Doch bevor Sie ihm gegenüberstehen können, haben Sie erst einmal eine finstere Unterwelt zu durchqueren, wo Ihnen sprichwörtlich die Hölle heiß gemacht wird!

DIABLO™

ERHÄLTLICH IM SOMMER:

PACKENDE

ROLLENSPIEL-ACTION

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO

ENTERTAINMENT SOFTWARE

http://www.bomico.com



http://www.blizzard.com

BAKU BAKU



Baku Baku: Niedlich, bunt und kinderfreundlich

Das meistkopierte und in Variationen neu auf den Markt gebrachte Spiel aller Zeiten dürfte **Tetris** sein. Segas bonbonfarbenes Fensterchen Spiel "Baku Baku" ist ein ebensolcher Tetris-Clone. Da wir voraussetzen dürfen, daß Ihr wißt, wie das Ur-Tetris funktioniert, gehen wir gleich auf die Unterschiede ein: Statt verschiedener Formen fallen gleichförmige Klötzchen in den Becher, die entweder einen Tierkopf oder Futter symbolisieren. Paßt das Futter zum Tier, frißt das Tier alle benachbarten Futterklötzchen weg und verschwindet anschließend selbst vom Bildschirm. Gelingt es Euch, eine oder mehrere Reihen Futter so geschickt anzuordnen, daß sie von einem einzelnen Tiersymbol erreicht und gefressen werden können, wandern sie auf einen Sitz in den gegnerischen Bildschirm und bringen damit Euren Gegner (wahlweise Computer oder echter Mitspieler) in Bedrängnis. Insofern unterscheidet sich Baku Baku vom Tetris-Original, weil es in erster Linie darum geht, dem Gegner eins auszuwischen. Allerdings wirkt die Präsentation des Spielchens nett und gefällig aber höchst durchschnittlich, ist eher auf kindliche Bedürfnisse zugeschnitten und bietet keinerlei neue Ideen. Da ich keine Tetris-Kopien mehr sehen kann, halte ich den Preis von rund 70 Mark trotz des unverändert hohen Suchtfaktors für viel zu hoch. *hu*

TETRIS

Die geniale Erfindung des russischen Mathematikers Alexej Pajitnov gehört nach wie vor zu den bekanntesten und verbreitetsten Geschicklichkeitsspielen der Welt. Von einem russischen Verschiebepuzzle inspiriert, setzte Pajitnov Tetris im Herbst 1985 erstmals für einen DOS-PC um.

Name	**Baku Baku**
Genre	Tetris-Clone
Hersteller	Sega
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 70 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	75
empfohlen			

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System	Win'95
Festplatte belegt	5 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Gamepad
Extras	keine
Grafik	**25%**
Sound	**38%**

Spielspaß

Solo	Multi
56%	64%

INSERENTENVERZEICHNIS

Einem Teil dieser Auflage liegt ein Prospekt von MagnaMedia bei.

STARFIGHTER 3000

Bei "Starfighter 3000" handelt es sich um eine direkte Umsetzung des gleichnamigen Playstation-, bzw. 3DO-Action-Shooters. Nach einem ebenso langatmigen wie relativ ereignislosen Render-Intro kämpft der Pilot des Starfighters in 60 Missionen gegen die bösen Buben des FedNet. Nach dem obligatorischen Briefing stürzt Ihr Euch in die mit Texturen überzogene Polygon-Welt. Begleitet von einem Mutterschiff und manchmal auch von Wingmen, ballert Ihr auf alles, was sich bewegt. Zerstörte Gegner hinterlassen farbige Kristalle, die, richtig kombiniert, zu dringend nötigen Waffen-Upgrades oder Munition werden. Andere Extras segeln per Fallschirm zu Boden, und Ihr sammelt sie im Vorbeifliegen auf. Der Haken dabei: die Fallschirm-Power-Ups sind so winzig, daß sie kaum rechtzeitig aufzuschnappen sind, obwohl der Computer Abwürfe ankündigt. Einmal am Boden, explodieren die Extras und sind damit verloren. Nach siegreichem Kampf müßt Ihr "nun noch" fehlerfrei am Mutterschiff andocken. Diese an sich belanglose Routine-Aufgabe gestaltet sich allerdings oft schwieriger als die eigentliche Schlacht, da die Steuerung hypernervös reagiert: eine falsche Muskelzuckung, und Ihr dengelt ans Mutterschiff und fangt damit den ganzen Level nochmal von vorne an. "Starfighter 3000" macht dank der detaillierten Grafikengine und den clever designten Missionen durchaus Spaß, aber an die überempfindliche Steuerung müssen sich auch erfahrene Ballerhelden erst gewöhnen. *bru*



Auf der 3D-Planeten stehen zahlreiche und detallierte Gebäude

Name ....**Starfighter 3000**
Genre ....Action
Hersteller ....Telstar/Krisalis
Niveau ....mittel
Preis ....ca. 90 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
		✔	✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

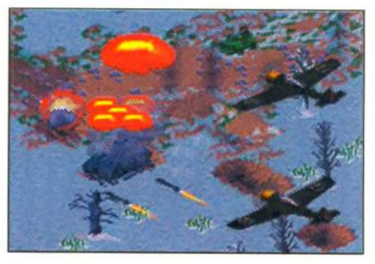
System ....DOS, Win 95
Festplatte belegt ....1 MByte
RAM-Ausstattung ....8 MByte
Steuerung ....Tastatur, Maus
................Joystick, Joypad
Extras . . .deutsche Sprachausgabe

Grafik **65%**
Sound **40%**
Spielspaß

52%

OFFENSIVE

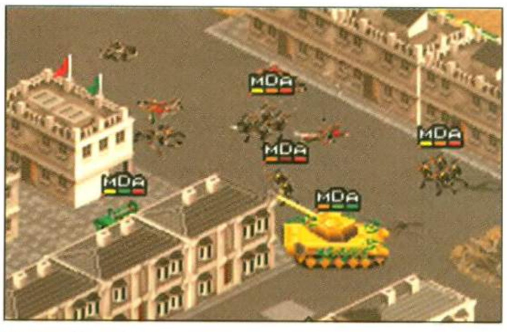
WK II und Echtzeitstrategie gehen in Oceans "Offensive" eine sehr unheilige Allianz ein.


Nächtlicher Fliegerangriff in den winterlichen Ardennen

Die 40 Level in isometrischer Perspektive (je zehn Level für alliierte oder deutsche Truppen) befassen sich thematisch mit den Schlachten der letzten Monate des Zweiten Weltkrieges in Europa. Zu Beginn steht es Euch frei, auf welche Seite Ihr Euch schlagen wollt, grundsätzlich verläuft das Spiel jedoch sehr ähnlich. Herausragende Einheiten ohne die jeweilige Entsprechung auf der gegnerischen Seite gibt es praktisch nicht. Ein Auswählen der Truppenteile in Typ und Anzahl findet nicht statt, die Quantitäten und Positionen stehen bereits zu Levelstart fest. Vor den Missionen erfahrt Ihr in Text und (deutscher) Sprachausgabe, welche Ziele es im darauffolgenden Level zu erreichen gilt. Befindet Ihr Euch schließlich bei Schlachtbeginn in den immer gleich großen, recht überschaubaren Karten, stellt Ihr fest, daß keine Steuericons am Bildschirmrand sichtbar sind. Das Verteilen der Befehle geschieht ausschließlich durch direktes Anwählen der betreffenden oder mehrerer Einheiten gleichzeitig durch Ziehen eines beliebig großen "Befehlsrahmens". Jetzt erscheint auch ein kleines, vier Befehle umfassendes Fenster, in dem Ihr die gewünschte Aktion anklickt. Das kann ein simples Bewegen von A nach B, Verteidigen des gegenwärtigen Standortes, Angriff und Verfolgen einer gegnerischen Einheit oder der Rückzug sein. Sind Eure Einheiten angewählt, geben sie zudem ihre noch vorhandene Kampfstärke, die Moral und den genommenen Schaden preis. Sinken Moral oder Rüstung auf kritische Werte, führt Ihr Eure angeschlagenen Mannen zu den bei Kampfbeginn irgendwo auf dem Spielfeld per Fallschirm abgeworfenen Verbands- oder Propaganda-Behältern, die nach Aufnahme die Kampfeslust wieder auf den Höchstwert bringen. Fußtruppen könnt Ihr in Halbkettenfahrzeuge transferieren, damit sie schneller zum gewünschten Einsatzort gelangen. Gelegentlich besteht die Möglichkeit, Luft- oder Flottenunterstützung anzufordern. Zu diesem Zweck befindet sich am Kartenrand ein "Abruficon". Klickt Ihr es an, entern entweder drei bis vier Jäger oder Kampfschiffe genau an dieser Stelle das Spielfeld, durchkreuzen es und beschießen auf ihrem Kurs alles Feindliche, das sich ihnen in den Weg stellt. Gelegentlich tauchen am Bildschirmrand Icons auf, die auf gerade stattfindende Kämpfe oder eintreffende Verstärkung (willkürlich, nicht abrufbar) hinweisen. Eine einblendbare Karte verschafft Übersicht, ein Zoomschalter läßt Euch zwischen unterschiedlich großen Levelausschnitten (nicht Auflösungen!) wählen. Ein erfolgreich überstandener Level verhilft zu einem Paßwort, während der Kämpfe kann nicht gespeichert werden. *fh*



Die einblendbare Karte hilft Euch bei der Übersicht



Beim Anwählen der Einheiten erscheint eine Status-Anzeige

HILFE

Nur als extreme Designschwäche kann ich es bezeichnen, wenn man das Gros der Level siegreich übersteht, indem man das Echtzeitspektakel einfach ohne jegliches Eingreifen ablaufen läßt. Da der Feind immer von alleine attackiert, muß man nur geduldig warten, bis seine Truppen sich allesamt an der schon passend aufgestellten eigenen Armee aufgerieben haben. Wer auf die dumme Idee kommt Einheiten zu steuern, macht sich die Sache nur unnötig schwer! Doch auch sonst geht Ocean mit der ernsthaften Thematik zu flapsig und obendrein technisch überholt um: Tumbe Häuser, farbarme VGA-Landschaften und klobige Einheiten erinnern an 16-Bit-Konsolen-Grafik. Die Kampfstärke-Verhältnisse der Einheiten untereinander entsprechen mitnichten der Realität, die historischen Missionsbeschreibungen wirken angesichts der hanebüchenen Inszenierung wie ein schlechter Witz. „Offensive" ist der bislang übelste Auswuchs der durch "Command & Conquer" und „Warcraft 2" ausgelösten Echtzeitstrategie-Manie!

Frank Heukemes

Name .... **Offensive**
Genre .... Strategie
Hersteller .... Ocean
Niveau .... leicht
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler 1

System .... DOS
Festplatte belegt .... 10 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
Extras .... keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen		✔	

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

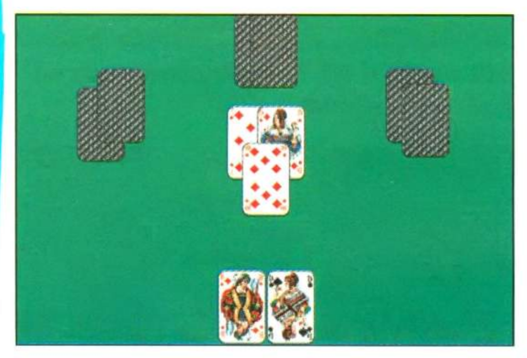
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **38%**
Sound **24%**
Spielspaß
20%

Bilder auf CD

WIN SKAT

Der Sonntagsfrühschoppen gilt als eines der traditionsreichsten Rituale der jüngeren Zivilisationsgeschichte. Bei dieser fast ausschließlich von männlichen Lebewesen besuchten Veranstaltung kommt im Verlaufe des Vormittags des öfteren der angeborene Spieltrieb zum Vorschein. Mit zu den beliebtesten Möglichkeiten, diesem Trieb nachzugehen, gehört dabei das Skatspiel. Was aber tun, wenn eine angefressene Leber oder die Gattin unter diese liebgewonnene Beschäftigung einen radikalen Schlußstrich zieht? Kollege Computer kann da wie so oft aushelfen, in diesem Falle mit Win Skat, das in einem Lokal namens Windows 3.1/95 anzutreffen ist. Für den nötigen Humorlevel sorgen die beiden Sprecher, die beim Reizen und Ansagen zwar krampfhaft, aber vergebens versuchen, ihren oberbayerischen Dialekt zu verbergen. Da wird dann aus einem gediegenen "Grand" ein deftiger "Graongg". Doch genug gelästert. Konservative Anhänger der DSkV-Turnierskatregeln kommen ebenso auf ihre Kosten wie Hobbyzocker, bei denen ohne drei Bock, drei Ramsch gar nichts geht. Die Abteilung "Statistik" fand genauso ihren Platz wie die sogenannte "Problemanalyse"mit, der absolvierte Partien Blatt für Blatt noch mal nachgespielt bzw. verändert werden können. Etwas seltsam kam es mir letztendlich nur vor, daß ich bei meinen ersten Versuchen nach mehrjähriger Skatabstinenz gleich das eine oder andere Turnier gewann, ohne besonders sorgfältig zu spielen. Turnierspieler fühlen sich deshalb schnell unterfordert. *mg*



Dieses einfache Karospiel wird gerade noch so gewonnen

Name .... **Win Skat**
Genre .... Kartenspiel
Hersteller .... CDV
Niveau .... leicht
Preis .... ca. 50 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	33		
empfohlen		50	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System .... Windows 3.1/95
Festplatte belegt .... 7 MByte
RAM-Ausstattung .... 4 MByte
Steuerung .... Maus
....
Extras .... keine

Grafik **4%**
Sound **20%**
Spielspaß

36%

PRAY FOR DEATH

Virgins Prügler hat nichts, aber auch gar nichts Besonderes – lediglich den Fakt, daß alle Akteure bereits tot sind.

Vadder Tod hat mal wieder so richtige Langeweile. Und, statt wie in Pratchetts Romanen, kleine Kinder zu erschrecken oder mit Affen über den Sinn des Lebens zu philosophieren, hat er in "Pray for Death" was ganz anderes vor. Er versammelt die besten Raufbolde der Hölle in seinem netten Turm, um den Krieg ums Leben auszutragen. Jeder kämpft gegen jeden, Ihr gegen alle, und wenn Ihr gewinnt, gibt's das Leben zurück. Dazu muß jedoch jeder der zehn Kämpfer besiegt werden plus Obermotz, und auch Gevatter Tod als Endgegner muß über die eigene Sense springen.

Prügelspiel-like stehen dem untoten Spieler anfangs einige Spielmodi zur Verfügung. So könnt Ihr allein gegen den Rest, gegen einen Kumpel oder im Tag-Team-Mode mit mehr als einem Kämpfer (nicht gleichzeitig) gegen die Konkurrenten boxen. Alle Spielmodi münden schließlich im klassischen Beat´em-Up-Screen: Ihr steht auf der linken Seite, schaut nach rechts, Euer Gegner steht auf der rechten Seite und schaut nach links. Anpfiff, und schon geht die Post ab. Mit zwei Schlag- und zwei Tritt-Varianten wird geklopft, nach Pad-Verrenkung gibt´s ein paar Special-Moves, und sogar Finishing Moves oder Angriffs-Kombis sind möglich. Je nach gewähltem Charakter variieren natürlich **Specials,** Stärke Eurer Schläge und Geschwindigkeit. Dicke Kämpfer spielen sich wieder dumpf, hauen aber kräftig rein, während die Heldinnen fix und schwach prügeln. So werden die üblichen Feuerbälle in allen Formen und Konsistenzen geworfen oder die Charaktere geben eine besondere Eigenschaft preis. Cthulhu macht sich zum Beispiel unsichtbar oder Pantera fährt Ihre ganz große Klinge aus – jeder hat ein Special-Move-Geheimnis zu offenbaren.

Habt Ihr eine Reihe der Verwüstung durch die Schar der Gegner gepflügt, schickt der Sensenmann einen seiner liebsten Freunde gegen Euch, um dann im Finale selbst anzutreten und den Grasschneider zu schwingen. Besiegt Ihr auch ihn, bekommt Ihr, leider ohne Abspann, Euer Leben zurück und Ihr dürft von vorne anfangen. *kn*



Hammerhart: Die Mischung zwischen Erik und Thor haut rein



Mit den üblichen Joypad-Kombinationen werden Special-Moves ausgelöst



Schnellschläger: Für Combos gibt´s wie immer Extra-Bonus-Punkte

GEHT SO

Knut Gollert

B-Movies sind selten richtig gut, haben aber oft einen gewissen Charme. Ebenso "Pray for Death". Die Prügelei ist nicht innovativ, neu, schön oder abgedreht – alles ist feister Durchschnitt. Die Grafik könnte gut aussehen, ist allerdings sehr düster und erinnert eher an verkohlten Pixel-Eintopf, die Musik bietet stellenweise gute Ansätze, ist in anderen Parts aber auch wieder lächerlich dilettantisch. Die Charaktere sind gewohnt abwechslungsreich, die Special-Moves leider nicht, Spielmodi gibt's viele, aber jeder bietet irgendwo dasselbe. Man merkt es "Pray for Death" an, daß es aus der zweiten Reihe kommt. Stellenweise kann allerdings auch Spaß aufkommen – das Spiel versprüht einen seltsam kultig-trashigen Charme – der jedoch vergeht, wenn es das erste Mal durchgespielt wurde und Ihr die Finishing-Moves gesehen habt. Kampfsport-Fanatiker pochen auf den Sammler-Effekt, alle anderen sollten die italienische Zweikampf-Spaghetteria besser nicht zu sich nehmen.

Name	**Pray for Death**
Genre	Prügelspiel
Hersteller	Virgin
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 70 Mark
Spieler	1 bis 16 (2 gleichzeitig)

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		

System	DOS
Festplatte belegt	12 bis 70 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	keine

Grafik 58%
Sound 60%
Spielspaß



ONSIDE SOCCER



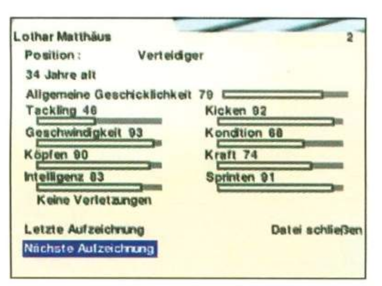
Mit normalen Schüssen ist der Torwart kaum zu bezwingen

Konamis gescheiterter Versuch, Action und Management unter einen Hut zu bringen.

Das mußte ja kommen: Zur EM im eigenen Land produzieren die britischen Programmierer einen enormen Ausstoß an Spielen rund ums schwarz-weiße Leder. Egal, ob speziell auf das Großereignis zugeschnitten oder "zufällig" zu diesem Zeitpunkt veröffentlicht, alle hoffen ein Stück vom großen EM-Kuchen abzubekommen. Fast unvermeidlich, daß darunter auch mal die eine oder andere Gurke ist. Telstar/Konamis "Onside Soccer" zählt trotz seiner löblichen Absicht zu dieser Kategorie. Der Spieler soll nicht nur auf dem Rasen für Tore und Punkte sorgen, sondern eine Mannschaft der deutschen, englischen, italienischen oder französischen Liga darüber hinaus noch nach eigenen Wünschen formen, trainieren und sich um die finanziellen Belange kümmern. Die Umsetzung des Vorhabens ging allerdings völlig daneben. Grafiken, die einen an der VGA-Auflösung zweifeln lassen, Minimaloptionen und verquere Bedienung verursachen Zahnschmerzen. Menüpunkte lassen sich entweder mit dem Joystick oder dem Ziffernblock ansteuern, von Cursortasten oder der Maus hat Telstar scheinbar noch nie was gehört.

Ein bißchen mehr Arbeit haben sie sich dagegen mit dem Actionpart gemacht. Wahlweise VGA- oder SVGA-Ansicht, verschiedene Kameraperspektiven und als Bonbon ein Hallenturnier sind die herausragenden Features. Die Steuerung der Spieler ist allerdings völlig mißglückt. Nur zwei der Feuerknöpfe werden unterstützt, von denen einer, egal ob Angriff oder Verteidigung, ständig zum Spurten dient. Ein eigener Button zum Passen fehlt dagegen. Die Ballabgabe erreicht man nur durch eine umständlich zu bedienende Knopfkombination, läßt dies nach dem dritten vergeblichen Versuch aber sofort wieder bleiben. Als erfolgversprechender hat sich sowieso das Dribbeln erwiesen. Wie zu Littbarskis besten Zeiten sind in Fahrt gekommene Spieler nur noch schwer vom Ball zu trennen, was zusätzlich durch die eingeschränkten Möglichkeiten – eine einsame Grätsche – in der Abwehr erschwert wird. Die wichtigsten Szenen kommentiert ein Deutsch brabbelnder Sportreporter, der aber mit seinen immer gleichen und wenig sinnigen Samples einen Fortbildungskurs dringend nötig hätte. *mg*







Taktik-, Statistik- und Aufstellungsbildschirm: Alles sieht gleich schlecht aus


Michael Galuschka

NA JA

"Onside Soccer" ist nicht nur ein direkter Konkurrent von Ancos "Willi Lembkes Fußballmanager", es ist auch genauso mies. Allerdings mit umgekehrten Vorzeichen: Während bei Willi ein durchschnittlicher Manager mit einem gruseligen Actionteil garniert wurde, haben wir es hier mit einem annehmbaren Gekicke zu tun, das von trashigen Finanz-, Transfer- und Trainingsoptionen umrahmt ist. Genauer gesagt: Der Managerpart allein würde sich im einstelligen Wertungsbereich ansiedeln. Das Geschehen auf dem Spielfeld ist um Welten besser, weist aber teilweise auch gravierende Mängel auf. Ein anständiges Paßsystem fehlt, Spieltaktiken sind unwichtig. Am erfolgreichsten ist die "Augen zu und durch"-Methode bei ständigem Druck der Sprinttaste. Da kann es schon passieren, daß nach einem 90-Meter-Sprint der Ball samt Spieler im Tor landet, nachdem der gegnerische Keeper einfach überrannt wurde. Das Hallenturnier ist eine nette Dreingabe, kann "Onside Soccer" aber auch nicht vor dem Sturz unter die 50%-Grenze bewahren.

Name	**Onside Soccer**
Genre	Sportspiel
Hersteller	Telstar/Konami
Niveau	leicht
Preis	90 Mark
Spieler	1 bis 2

System	DOS
Festplatte belegt	8 bis 20 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	keine

	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

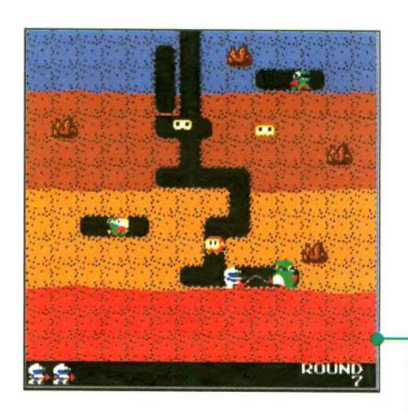
Grafik 34%
Sound 31%
Spielspaß 42%

RETURN OF ARCADE

Altes Spielefutter von Microsoft-Köchen für die Mittagspause neu aufbereitet.

Bereits Ende 1993 streute Bill Gates Company eine Handvoll alter Atari-Automaten als Windows-Snack mit dem Namen "Microsoft Arcade" unters Volk. Die Absicht war klar: Zwischen zwei anstrengenden Word- oder Excelsitzungen sollten aufstrebende Jungmanager und gestreßte Sachbearbeiter bei den Klassikern etwas Zerstreuung finden. Vor kurzem legte Microsoft nach: In "Return of Arcade" feiern vier Top-Klassiker von Namco, damals wie heute einer der ganz Großen im Spielautomatengeschäft, ihre Windows-95-Wiedergeburt .

Der Star unter den Stars ist sicherlich "Pac-Man", eine von Geistern verfolgte, verfressene gelbe Scheibe mit großem Maul. Vor fünfzehn Jahren war der Begriff "Pac-Man" ähnlich geläufig wie heute "Nintendo". Ganz nebenbei verhalf eine Umsetzung auf das Atari VCS der Konsole zum Siegeszug. Wie auch bei den anderen drei Titeln sind Grafik und Sound praktisch hundertprozentig mit der Originalversion identisch. Dazu paßt auch, daß man im Eifer des Gefechts trotz der exakten Tastatursteuerung schon mal den einen oder anderen Gang verpaßt. Spätestens im vierten Level artet "Pac-Man" wegen der aufsässigen Geister dann in Arbeit aus.



Am meisten Abwechslung bietet in dieser Viererrunde **"Dig Dug"**, wie Pac-Man auch auf dem Atari VCS äußerst erfolgreich. Als eine Art menschlicher Maulwurf grabt Ihr Euch durch den Erdboden und scheffelt für den abgetragenen Humus fleißig Punkte. Störende Feinde werden entweder aufgepumpt bis die Fetzen fliegen oder durch untergrabene Steine geplättet. Wie bei den drei anderen Programmen ist der Schwierigkeitsgrad erstaunlich hoch. Wenigstens lassen sich bei allen vier Spielen ein paar Parameter wie z.B. die Anzahl der Bildschirmleben, Spielgeschwindigkeit, Zeitlimits und die Punkteschallmauer für ein Extraleben abändern.



Pac-Man: Die gelbe Spalt-Tablette war der erste Superstar der Videospielgeschichte



Pole Position: Schon im Jahre 1982 produzierte Namco Autorennen, die ihrer Zeit voraus waren

Formel 1-Fans überraschte Namco 1982 mit dem grafisch spektakulären 3D-Rennspiel "Pole Position". Zweites auffälliges Merkmal ist eine der längsten High-Score-Listen der Spielegeschichte. Die besten 300 Piloten werden gespeichert, die Top 100 dürfen sich dazu noch mit ihrem Namenskürzel verewigen. Vor dem eigentlichen Rennen gilt es, sich auf dem einzigen vorhandenen Kurs erstmal mit einer schnellen Runde zu qualifizieren, was aufgrund scharfer Kurven und am Streckenrand stehender Werbetafeln gar nicht so einfach zu schaffen ist.

1979 erschien mit Galaxians ein Weltraum-Shoot ´em up, das der noch jungen Videospielindustrie zu ihrem ersten ganzen großen Boom mitverhalf. Der "Space Invaders"-Nachfolger macht nach heutigen Maßstäben den bescheidensten Eindruck. Die piepsigen Soundeffekte gehen nach ein paar Minuten gehörig auf den Keks, der Spielwitz verliert sich in den unendlichen Weiten des Alls. Fairerweise muß erwähnt werden, daß "Galaxians" der älteste Titel im Paket ist. *mg*



Michael Galuschka

NA JA

Selbst der verklärteste Nostalgiker muß nach wenigen Minuten "Pac-Man" oder "Galaxian" zugeben, daß gut gemachte Shareware mehr Spaß bringt, als die mit vier Titeln nicht gerade üppig ausgefallene Sammlung antiker Automaten. Sicher überwiegt zumindest bei den älteren Spielesemestern anfänglich die Wiedersehensfreude, welche jedoch bald dem Staunen darüber weicht, wie man sich damals tagelang mit obersimplen Spielideen, denen jegliche Abwechslung fehlt, vergnügen konnte. So reicht denn ein Blick auf die Screenshots der Packungsrückseite, um die schönen Erinnerungen an frühere (bessere) Zeiten wieder aufzuwärmen; erneutes anspielen würde diese nur zerstören. Wollt Ihr aber nochmal höchstpersönlich in Hits der frühen achtziger Jahre eingreifen, so empfehle ich Activisions C64-Pack. Fürs gleiche Geld erhält man hier gleich über ein Dutzend Spiele, die mit ihrer im Vergleich zu "Return of Arcade" geradezu enormen Komplexität zumindest mittelfristig Freude an spielerischem Urgestein aufkommen lassen.

Name	**Return of Arcade**
Genre	Spielesammlung
Hersteller	Microsoft
Niveau	mittel
Preis	ca. 50 Mark
Spieler	1
System	Windows 95
Festplatte belegt	6 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tatatur, Maus
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **11%**
Sound **8%**
Spielspaß
34%

Bilder auf CD



SOFTWARE

Fantasy Productions GmbH - Abt. Computerspiele - Postfach 1416 - 40674 Erkrath

Telefon: 0211/9243300 (MO - FR 10.00 - 17.30) - Fax: 0211/9243310 - E-mail: software@fanpro.com

Ihr Spezialversand für Simulationen, Strategie- und Rollenspiele
Direktimport aus den USA - Viele ältere Titel - Raritäten

US = US - Version, DA = deutsche Anleitung, DV = kompl. deutsche Version, DU = dt. Untertitel, EV = Engl. Version

Die Importabteilung empfiehlt:

IBM DISKETTE:

Cobra Mission US	99.00
Metal & Lace US	84.00

IBM CD-ROM:

Blood Bowl US	49.00
Battleground Ardennes US	99.00
Battleground Gettysburg US	99.00
Battleground Waterloo US	109.00
Celtic Tales (KOEI) US	99.00
Civilization II EV	89.00
Civi II Strategy Guide (Buch)	39.00
Death Keep US	89.00
Fantasy General US	89.00
Fantasy Gen. Strat. Book US	39.00
Harpoon I Classics (mit allen Bettlesets, Editor, Designer) US	39.00
Harpoon II Deluxe US (enthält 2 neue Battlesets u. Editor)	99.00
Knights of Xenthar US	99.00
Lost Treasures o. Infocom US	99.00
New Horizons US	99.00
This means War US	69.00
Power Dolls (Megatek) US	89.00
Romance of the three Kingdoms IV (von KOEI!!!) US	99.00
Shockwave Assault US	89.00
Wizardry Gold US (WIN 95)	89.00

Electronic Arts Doppelpacks (DA):

Wing Comm. II/Hi Octane	39.00
Fiifa Soccer/PGA Tour	39.00
Space Hulk/System Shock	39.00

Knüllersammlungen:

20 Wargame Classics
20 Strategiespiele von SSI, SSG und Impressions: American Civil War I - III, Gold o. t. Americas, Battlefront, Reach f. t. Stars, Warlords, Conquest of Japan, D-Day, When Two Worlds War, Battles of Napoleon, Sword of Aragon, Wargame Construction Set II, Global Domination, Carrier Strike, Pacific War, War in Russia, Clash of Steel, Conflict Corea, Conflict Middle East, Burning Steel III, Western Front. US-Vers., CD. nur 99.00

Might & Magic Trilogy
Die Teile III - V der Fantasysaga von New World. Cd, US-Vers. 59.00

Gold Box
Die Forgotten Realms-Saga von SSI: Enthält Curse of the Azure Bonds, Pool of Radiance, Secret o. t. Silverblades. US-Vers.! 3.5"-Disk 39.00

Ultramegagoldbox
9 AD&D-Spiele : Curse of the Azure Bonds, Pool of Radiance, Secret of the Silverblades, Champions-, Dark Queen- u. Death Knights of Krynn, Gateway to the-, Treasures of the Savage Frontier, Pools of Darkness. US-Version, CD-ROM nur 109.00

Ultramega-Cluebookpack
Alle Cluebooks zur Ultramegagoldbox. Nachdrucke der SSI-Originale, zusammen DM 119.00

Ultimate Fantasy Bundle
Dungeon Hack, Stronghold, Fantasy Empire, Unlimited Adventure, Dark Sun. US-Version, CD-ROM. 79.00

AD&D Masterpiece Collection
Dark Sun, Dark Sun II, Ravenloft, Ravenloft II, Al' Quadim und Menzoberranzan, US- Version, nur auf CD-ROM 89.00

Eye of the Beholder Trilogy
Alle drei Teile der sagenumwobenen Fantasyserie von SSI auf CD-ROM. US-Version nur 59.00

Three Worlds of AD & D
Sammlung mit drei AD & D - Rollenspielen von SSI: Dark Sun, Al´Quadim, Ravenloft. US-Version, nur auf CD-ROM DM 49.00

War at Sea Collection
Sammlung mit Lost Admiral, Grandest Fleet und World War II South Pacific. CD-ROM, Dt. Anleitung 59,00

Carriers at War Collection
Carriers at War I, II und Construction Set auf CD-ROM. US-Vers. 99,00

Perfect General II Collection
Perfect General II mit Szenarioeditor auf CD-ROM. US-Vers. 79,00

V for Victory Collection
Alle vier Teile des Strategieklassikers von Three Sixty auf CD-ROM. US-Version. 79,00

Das Schwarze Auge

Schicksalsklinge Audio-CD	24.95
Schicksalsklinge Lösung	24.95
Schicksalsklinge T-Shirt XL	29.80
Sternenschweif Audio-CD	24.95
Sternenschweif Lösung	24.95
Sternenschweif T-Shirt XL	29.80

DSA-Tools Deluxe: DIE Spielleiterhilfe für Das Schwarze Auge: Charaktergenerierung, Stufenanstieg, umfangreiche Bibliotheken aventurischer Ausrüstungsgegenstände, Monster und Persönlichkeiten, Kampfsimulator, Druckoption und vieles mehr. Auf dem neuesten Regelstand. 79,95

DSA-Tools Update: Gegen Einsendung der alten DSA-Tools Originaldiskette (V1.0/1.02) erhalten Sie ein Update auf DSA-Tools Deluxe für DM 29,95 + Porto.

SSI-Klassiker!!!

Alte SSI-Strategiespiele neu aufgelegt von der Firma Novastar Games. Leider nicht im Karton, sondern in einer Plastikfolie, dafür aber ungemein preisgünstig. US-Versionen. Unter anderem lieferbar: Stellar Crusade, Star Command, Warship, Mech Brigade, Sons of Liberty, Second Front, Western Front, Sword of Aragon, Waterloo, Pro Titel 29.00

Preisknaller...

... solange der Vorrat reicht!

IBM DISKETTE:

Clash of Steel US	39.00
Carrier Strike US	39.00
Gateway II: Homeworld US	29.00

IBM CD-ROM:

1944-Across the Rhine DA	59.00
Alone in the Dark I DV	39.00
Apache Longbow US	69.00
Battle Stations DA	39.00
Burning Steel II DA	29.00
Burning Steel IV DV	59.00
Empire II US	49.00
Falcon 3.0 Gold DA	69.00
Gabriel Knight II DA	79.00
Heroes of Might & MagicUS	49.00
Little Big Adventure DV	39.00
Master of Orion & Ufo DA	59.00
Megatraveller I DA	39.00
Shadow of the Comet DV	39.00
Sierra Soundtrack Audio-CD	19.00
Star Trek Judgement R. DA	29.00
Star Trek Next Generation Limited Edition !!! US	59.00
Theme Park DV	39.00
Transport Tycoon DV	49.00
Ultima Underworld I & II	39.00
Warcraft I DA	59.00

Campaign Cartographer

Universelle Spielleiterhilfe. CAD-System zum Erstellen wunderschöner Fantasy-Landkarten. Druckoption (auch in Farbe). 119.00

Dungeon Designer (Zusatzdisk zum Campaign Cartographer) 49.00

CC-Fonts 1 (Schriften f CC) 29.00

City Designer EV (Neue Zusatzdisk zum Campaign Cartographer zum Zeichnen v. Stadtplänen) 79.00

... und vieles mehr! Gratiskataloge Computerspiele & Abenteuerspiele gleich mitbestellen!

Irrtümer und Änderungen vorbehalten - Mindestbestellwert DM 30.00 - Versand gegen Nachnahme (+ DM 10,00), Vorausscheck (+ DM 8,00) oder Einzugsermächtigung (+ DM 8,00), Ausland genge Vorkasse (+ DM 30,00)

Natürlich können Sie all diese Computerspiele auch in unseren Fantastic Shops kaufen:

Fantastic Shop	**Fantastic Shop**	**Fantastic Shop**	**Fantastic Shop**
Graf-Adolf-Str. 41	**Ostwall 61**	**Mörgensstr. 4**	**Habsburgerring 18-20**
40210 Düsseldorf	**47798 Krefeld**	**52064 Aachen**	**(Rudolfpl.)-50672 Köln**

SONIC CD

Segas Maskottchen Sonic hüpft jetzt auch auf dem PC

SONIC-HISTORIE

Sonic the Hedgehog	Juni 1991
Sonic 2	November 1992
Sonic Spinball	November 1993
Sonic CD	November 1993
Sonic 3	Januar 1994



Das Original: Sonic für den 16-Bit Mega Drive



In 3D: Sonic CD Bonusstage

Der blaue Igel Sonic gehört wie kaum eine andere Figur zur Videospielgeschichte der letzten Jahre, nur übertroffen vom Nintendo-Klempner Mario, als dessen Gegenstück **Sonic** ja geschaffen wurde. Seit jeher kämpft Sonic gegen den bösen Dr. Robotnik, der Tiere in Roboter verwandelt, um die Welt zu erobern. Das klassische horizontalscrollende Jump´n Run zeichnete sich vor allem durch seine rasante und für damalige Verhältnisse unübertroffene Spielgeschwindigkeit aus. Sonic schießt durch die Levels, sammelt güldene Ringlein auf, ohne deren Besitz er bei versehentlicher Feindberührung ein Leben verliert. Widersacher erledigt Sonic, indem er sich zur Stachelkugel zusammenrollt und auf seine Feinde hüpft. Wer am Ende einer Stage mehr als 50 Ringlein behält, betritt eine Bonusrunde, in der er Zeitboni, Ringe und Extraleben erstreiten kann. "Sonic CD" erschien bereits gegen Ende der Sonic-Ära für das Mega Drive mit aufgesetztem CD-Laufwerk und vereinte eine Reihe von Features aus den vorangegangenen Folgen in einem Spiel, beispielsweise die Flipperstages, in denen Sonic zur Flipperkugel zusammengerollt zwischen Bumpern hin- und herschießt (aus "Sonic Spinball"). Die PC-Version ist mit der Mega-CD-Variante "Sonic CD" identisch und läuft aus Performance-Gründen nur in VGA (320x200) im Fenster bzw. per F4-Taste im Vollbild. Sonic CD besteht aus sieben Hauptwelten mit zahlreichen Stages. In den ersten Zonen hat der böse Doc Zeitmaschinen installiert, die die Zukunft verändern. Sonic rennt drauflos, um sie zu zerstören. Am Ende jeder Stage wartet eine 3D-Bonusrunde (Ihr wißt schon, mindestens 50 Ringe...), in der Sonic je einen Zeitstein sammeln muß. Jede Stage und jede Welt gibt´s in drei Design-Varianten: als Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Sowohl der Doc als auch Sonic reisen zwischen den Zeitzonen hin- und her, was dem Jump´n Run einen nichtlinearen Verlauf beschert. Im Lauf des Spiels entführt ein Terminator-Igel Sonics miniberockte Freundin Amy, die sporadisch im Spiel auftaucht. "Sonic CD" spielt sich bestens im Fullscreen-Modus mit einem Gamepad, die Tastatursteuerung dagegen ermüdet rasch und ist äußerst gewöhnungsbedürftig. Zum Gehüpfe dröhnt fetziger Tekkno-Sound von CD aus den Boxen. Neben der fortlaufenden Spielhandlung könnt Ihr Euch auch noch im Time Trial versuchen, bei dem es darauf ankommt, einzelnen Stages so schnell wie möglich zu bezwingen. *hu*



Sonic und seine neue Freundin Amy



Teil von Sonic CD: Sonic-Spinball-Level



Hartmut Ulrich

SUPER

Wer schon immer mal ein klassisches Jump´n Run genießen wollte, muß ab jetzt keine Konsole mehr kaufen. Sonic CD gehört für mich zu den empfehlenswertesten Hüpfspielen überhaupt, denn seine Rasanz bei gleichzeitiger maximaler Kontrollierbarkeit des Stacheltiers ist nach wie vor unübertroffen, und es steckt eigentlich die ganze Sonic-Historie drin. Fängt einfach und harmlos an, hat es jedoch in sich, wenn Ihr jede Spielvariante genießen wollt. Die PC-Umsetzung ist exzellent gelungen, spielerische Unterschiede zur Konsole gibt es keine. Besonders beeindruckt haben mich schon seinerzeit auf dem Mega CD die genialen Audio-Musikstücke. Natürlich darf man nicht vergessen, daß Sonic als scrollendes 2D-Jump´n Run hoffnungslos der Zeit hinterherhinkt, aber das weiß Sega und will auch nur 69 Mark dafür. Der blaue Igel gehört eigentlich schon aus Gründen der Allgemeinbildung in jede Spielsammlung. Sonic CD ist quietschbunt, sympathisch, irre schnell, politisch korrekt, kinderfreundlich, gewaltfrei und eher nix für Joystick-Machos.

Name	**Sonic CD**
Genre	Jump´n Run
Hersteller	Sega
Niveau	mittel
Preis	ca. 70 Mark
Spieler	1
System	Win3.1, Win95
Festplatte belegt	1 bzw. 155 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Gamepad
Extras	exzellentes Win-Helpfile

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			75
empfohlen			75

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik 42%
Sound 79%
Spielspaß 79%

Danke für Ihr

Das Warten wird belohnt!
Jeden Moment springt die Ampel auf Grün, und das Rennen um den Weltmeistertitel kann beginnen.



FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP







Vertrauen

PC PLAYER 4/96, Florian Stangl
Für mich hat Geoff Crammonds neuestes Werk allen Konkurrenten einiges voraus: die beste Grafik, am meisten Details, eine geniale Steuerung und den längsten Spielspaß dank der 16 anspruchsvollen WM-Strecken.

PC Games 4/96, Oliver Menne
Beste Rennsimulation aller Zeiten. Wer Rennspiele mag, kommt an Formula One GrandPrix 2 nicht vorbei!

Power Play 4/96, Michael Galuschka
GrandPrix 2 ist gnadenlos realistisch und unterstreicht dies mit einer fast perfekten SVGA-Grafik. Für mich ist Formula One GrandPrix 2 schon jetzt das Spiel des Jahres.





MICRO PROSE

ELISABETH I.

Historische Simulation mit Adventure-Elementen im Elisabethanischen Zeitalter.



ELISABETH I.

Elisabeth I. (1533-1603), Tochter von Henry VIII. und dessen zweiter Frau Anne Boleyn, regierte England von 1558 bis zu ihrem Tod. Im Elisabethanischen Zeitalter setzte sich das protestantische England 1588 in einer großen Seeschlacht gegen das katholische Spanien durch und wurde Weltmacht. Elisabeths Hof galt als Zentrum von Dichtern und Schriftstellern – unter anderem Spenser und Shakespeare – sowie Musikern. Dank ihrer wirtschaftlichen Erfolge, die dem Land Reichtum und Wohlstand brachten, war sie auch beim gemeinen Volk sehr beliebt.

Ein typisches Bild aus dem Adventure-Part: Hier muß das Schiff in die Werft, um getarnt zu werden

Zentraler Marktplatz: Über das Handelsbuch werden Waren ge- und verkauft

Kapazität: 5471 kg 18113 t — 56499 Pfund

	Stadt	Schiff	Preis	
Getreide	0	73	17	438
Salz	1581	30	7	-60
Fisch	474	20	13	120
Bier	1606	60	12	-60
Wein	782	84	36	907
Brandy	1522	40	90	-200
Gewürze	0	0	128	
Holz	181	5	68	-20
Hanf	1046	20	5	-40
Wolle	0	100	11	500

Verkauf: 36 — Max.: 73

Vom Tellerwäscher zum Millionär: Den amerikanischen Traum gab es offenbar auch schon im alten Europa. In "Elisabeth I.", dem inoffiziellen Nachfolger zu "Der Patrizier" aus dem Hause Ascon, will ein einfacher Händler zum Ersten Sekretär Ihrer Majestät, Königin Elisabeth I. von England, aufsteigen.

Der Spieler schlüpft in die Rolle dieses Kaufmanns und startet 1558 mit einem unscheinbaren Schiffchen im Londoner Hafen. Um für die späteren Abenteuer eine solide finanzielle Basis aufzubauen, führt der erste Weg zum örtlichen Händler. Der zeigt seine aktuellen Sonderangebote, man wählt aus, zahlt und findet sofort anschließend die Waren auf dem eigenen Pott. Dann wird endlich in See gestochen, ein Mausklick auf der Übersichtskarte steuert den gewünschten Zielhafen automatisch an. Dort geht es gleich wieder zum lokalen Kaufmann. Im **Handelsbuch** markiert eine kleine Zahl neben Menge und Preis des Artikels den potentiellen Gesamtgewinn bzw. -verlust.

Obwohl grundsätzlich in allen zwölf Städten die gleichen Produkte gehandelt werden, gibt es doch kleinere lokale Besonderheiten. So ist Cadiz/Gibraltar etwa die einzige Stadt, die genug der gewinnträchtigen Seide anbietet. Algier ist besonders für Alkololika – Bier, Brandy und Wein – dankbar und zahlt Höchstsummen. Der Getreidepreis dagegen pendelt überall zwischen seinen Extremwerten, je nachdem, wie die Ernten ausgefallen sind: Der kluge Kaufmann handelt antizyklisch und hortet zum rechten Zeitpunkt entsprechend große Mengen. Das in vielen Wirtschaftssims erfolgreiche Befahren der immer gleichen Handelsrouten ist hier übrigens nur eingeschränkt möglich. Wer mit einer einzigen Ware groß absahnen will, bleibt irgendwann darauf sitzen. Gleiches gilt für Schlaumeier, die Riesenmengen eines gewinnträchtigen Artikels horten. Werden bestimmte Grenzmengen überschritten, fällt der Preis europaweit auf Schnäppchenniveau – der Spieler muß quasi Mengenrabatt geben. Neben dieser Haupteinnahmequelle, dem Handel, gibt es noch weitere Möglichkeiten, um an Geld zu kommen. So bieten die anderen Kaufleute manchmal Warentermingeschäfte an und versprechen die Abnahme einer bestimmten Menge zu einem besonders hohen Preis, irgendwann in der Zukunft. Wird der Termin nicht eingehalten, sinkt das eigene Ansehen. Wer mag,



London: Der Bildschirm scrollt über das Panorama

eröffnet im späteren Spielverlauf Manufakturen: In einer Hafenkneipe trifft man einen Vorarbeiter, der selbsttätig etwa Wein zu Brandy brennt. Der Spieler muß nur ein Lager, ausreichend Kapital sowie die Grundstoffe bereitstellen. Risikofreudigere Naturen schlagen eine Karriere als Pirat ein und überfallen andere Schiffe oder sogar Städte. Für die Kämpfe wird in einen **Echtzeit-Strategiemodus** umgeschaltet, der nicht ganz überzeugen kann, sich aber ausschalten läßt. Der Computer berechnet den Ausgang basierend auf der Waffenstärke der Schiffe.

Während das Vermögen langsam, aber stetig wächst, ereilen den fleißigen Handelsmann irgendwann die ersten geheimdienstlichen Aufträge Ihrer Majestät: Meist will Elisabeth, daß irgendein Gesandter brisante Dokumente erhält. In diesem Adventure-ähnlichen Modus wählt Ihr aus Multiple-Choice-Dialogen die richtigen Antworten. Echte Rätsel gibt es nicht, die größte Schwierigkeit ist meist die Auswahl der auf witzig gemachten, aber häufig unverständlichen Stichworte. Oft hilft nur das altbewährte Try-and-Error-Verfahren. Falsche Antworten bestraft das Programm gnadenlos und schickt den Mittelalter-James Bond auf die Verliererstrecke – wer sein Spiel nicht regelmäßig sichert, handelt sich schnell Elisabeths Mißgunst ein oder stirbt unzählige grausame Tode im Kerker. Technisch überzeugt das Programm größtenteils: Die SuperVGA-Stadtgrafiken wurden erkennbar liebevoll per Hand für jeden Ort individuell gezeichnet und orientieren sich am tatsächlichen Aussehen der Lokalitäten, nur in einigen Gebäuden wie etwa dem Rathaus werden teilweise die gleichen Bilder gezeigt. Nicht ganz so toll ist die Sprachausgabe, die meist doch sehr nach Laienhörspiel klingt. Etwas gemischte Gefühle hinterlassen auch die gelegentlichen Videos, in denen angeblich professionelle Schauspieler eines Theaterensembles historische Szenen aus Elisabeths Leben nachstellen – "Das kleine Fernsehspiel" ist Gold dagegen. Insgesamt gut gelöst wurde die Maus-Bedienung, allerdings sollte man sich die Preise der 30 Waren merken können, will man nicht ständig zwischen mehreren Bildschirmen hin- und herschalten. Wer will, kann auch rundenweise gegen bis zu drei menschliche Mitspieler antreten. Neben den zwei CD-ROMs gibt es auch ein sehr gut gemachtes Handbuch mit einem exzellenten Abriß über das Elisabethanische Zeitalter. *ste*



Geldautomat: Bei weltweiten Expeditionen ohne große Umstände viel Geld verdienen

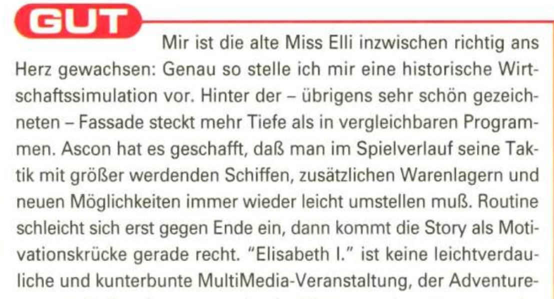




Abschaltbar: Im Strategiemodus erobert der Pirat auch Städte, hier übrigens Hamburg



Elisabeth: Ihre Majestät in einer Videoszene. Die Hintergründe sind gezeichnet.



Peter Steinlechner

GUT

Mir ist die alte Miss Elli inzwischen richtig ans Herz gewachsen: Genau so stelle ich mir eine historische Wirtschaftssimulation vor. Hinter der – übrigens sehr schön gezeichneten – Fassade steckt mehr Tiefe als in vergleichbaren Programmen. Ascon hat es geschafft, daß man im Spielverlauf seine Taktik mit größer werdenden Schiffen, zusätzlichen Warenlagern und neuen Möglichkeiten immer wieder leicht umstellen muß. Routine schleicht sich erst gegen Ende ein, dann kommt die Story als Motivationskrücke gerade recht. "Elisabeth I." ist keine leichtverdauliche und kunterbunte MultiMedia-Veranstaltung, der Adventure-Part und die Videosequenzen bleiben insgesamt eher im Hintergrund, sorgen nur gelegentlich für willkommene Abwechslung und ergänzen sinnvoll das Hauptprogramm. Allerdings frage ich mich wirklich, was der Unsinn mit den unverständlichen Multiple-Choice-Antworten soll – rätselraten kann ich auch woanders. Insgesamt jedoch ein Programm, an dem für Freunde des Genres momentan kein Weg vorbeiführt.

Name	**Elisabeth I**
Genre	Wirtschaft
Hersteller	Ascon
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 4

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			60

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		

System	DOS
Festplatte belegt	5 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik **72%**

Sound **41%**

Spielspaß

76%

Bilder auf CD

Gelingt es Sega, eine klassische Arcade- und Konsolen-Domäne auf dem PC zu etablieren?

VIRTUA

KONKURRENZ

Auch im Zeitalter der 3D-Prügler setzt Capcoms "Street Fighter 2" noch Maßstäbe. 3D-Konkurrenten auf PC: "FX Fighter" (Argonaut/Philips) sowie "Battle Arena Toshinden" (Sony, Test S. 128).

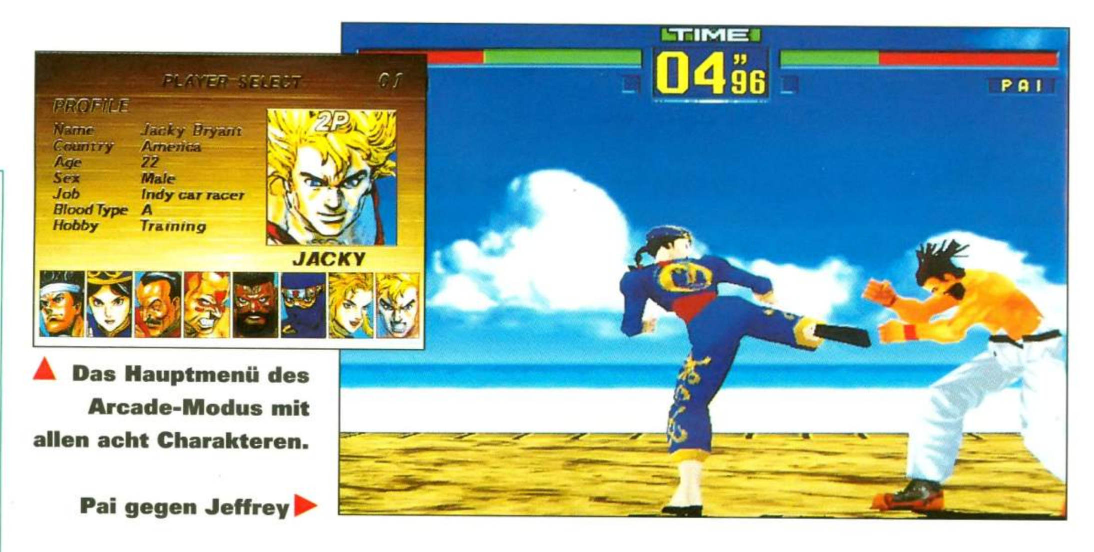


Street Fighter 2 auf SNES





unten, Mitte: FX Fighter PC



▲ **Das Hauptmenü des Arcade-Modus mit allen acht Charakteren.**

Pai gegen Jeffrey ▶

Vor rund einem Jahr erschien für Segas Next-Gen-Konsole Saturn ein Prügelspiel, das schon Monate zuvor in den Spielhallen für allerhand Furore gesorgt hatte: **"Virtua Fighter"**, das erste echte 3D-Beat´em Up. Für den PC kam zur gleichen Zeit Argonauts "FX Fighter" auf den Markt, ebenfalls ein 3D-Beat´em Up, eigentlich für Nintendos Super NES entwickelt (74% Spielspaß in Ausgabe 8/95), dann aber an Philips verkauft, weil die veraltete 16-Bit Konsolen-Hardware auch mit FX-Zusatzchip viel zu wenig Performance bot. Nachdem Sega auf der E3 seinen Start ins PC-Busineß angekündigt hatte (s. auch Messebericht, S. 12), erscheint jetzt "Virtua Fighter" auch für PC, ein Jahr nach Argonauts "FX Fighter" (s. Kasten) und ein Jahr nach dem Saturn-Debüt. Die PC-Version ist eine Mischung aus dem Saturn-"Virtua Fighter" und "Virtua Fighter Remix", enthält mit dem "Team Battle Mode" und dem "Watch Mode" aber auch Elemente aus "Virtua Fighter 2". Acht Kämpfer zeigen sich in acht Stages unter Windows in schönstem Textur-Outfit in SVGA mit 640x480 Pixeln (Saturn: 640x200). Zwar lassen sich Kämpfer- und Stage-Texturen per Menü abschalten, aber abgesehen davon, daß eckige Polygonklötze in VGA keinen besonderen Charme ausstrahlen,



In Kombination mit den Bewegungstasten gibt es Schlag- und Trittechniken

VIRTUA FIGHTER BASICS

Die aus Polygonsegmenten zusammengesetzten Kämpfer im Ur-Virtua Fighter besaßen noch keine texturierten Flächen und wirkten unangenehm klobig. Animation und Gameplay ließen aber bereits erahnen, welches Potential in dieser neuen Generation von Prügelspielen steckte. Die Saturn-Umsetzung kam dem Spielhallen-Vorbild sehr nahe, und in Japan stürmten Tausende in die Läden, um sich jene Hardware zu holen, mit der sich "Virtua Fighter" zuhause spielen ließ. Allerdings flaute die Begeisterung bald ab, denn fast zeitgleich erschienen mit "Tekken" und "Toshinden" auch für Sonys Playstation attraktive 3D-Prügler. Da man zuhause kein Geld nachwerfen mußte, traten auf den Konsolen die Nachteile der 3D-Technologie hervor: Virtua Fighter bot im Vergleich zu klassischen 2D-Prüglern wie Capcoms "Street Fighter 2" einfach zu wenig Kämpfer-Charaktere, zu wenig Special Moves, man vermißte die Bonus-Stages, die liebevoll gestalteten und animierten Hintergründe. In einem Genre, in dem Reaktionsschnelligkeit und Bewegungskombinationen alles bedeuten, war Virtua Fighter in bezug auf die Natürlichkeit ein Riesenschritt nach vorne, in Hinsicht auf langfristigen Spaß aber eher einer rückwärts. Vor allem vermißte die Beat´em Up-Gemeinde die innige Verbundenheit zu ihren Lieblingsfightern und deren Special-Moves. Sega reichte nur Wochen nach dem Saturn-Start den "Virtua Fighter Remix" nach, der sich im wesentlichen nur dadurch vom Original unterschied, daß die Kämpfer mit Texturen überzogen waren und dadurch besser aussahen. Erst "Virtua Fighter 2", das Anfang ´96 erschien, bot ein ausgefeiltes Gameplay in Street-Fighter-Regionen.

FIGHTER

muß trotzdem mindestens ein P75 auf dem Board werkeln, um einen halbwegs flüssigen Spielablauf zu garantieren. Richtig Spaß macht VF erst ab Pentium 100 aufwärts. Obwohl VF den Multitap für Win95 unterstützen wird, an dem sich zwei Gamepads anschließen lassen, dürfte Otto-Normalprügler nur mit der Tastatur bzw. mit Keyboard plus einem Gamepad vorlieb nehmen müssen. Ihr steuert Eure Recken durch Vorwärts- und Rückwärtsbewegungen (Cursortasten bzw. Steuerkreuz) sowie Stoß-, Tritt- und Blocktechniken. Auf dem Gamepad sind demnach nur drei Buttons plus dem Steuerkreuz belegt. Special Moves und Wurftechniken ergeben sich aus der Kombination von Vor- und Rückwärts-Bewegungen, der eigenen Stellung zum Gegner und den Stoß- und Tritt-Techniken.

Neben dem klassischen "Arcade-Mode", in dem Ihr gegen jeden Opponenten antretet und Euch bis zur Blechkameradin der Bonusstage durchprügelt, gibt es den "vs"-Mode Spieler gegen Spieler, Spieler-Computer und Computer-Computer. Im "Battle Mode" stellt jeder Spieler eine Mannschaft von drei bzw. fünf Kämpfern aus acht zusammen, die in Einzelduellen gegeneinander antreten. Wer die vorher festgelegte Anzahl an Einzelsiegen zuerst erreicht, gewinnt den Battle Mode. Der Watch Mode ist im Prinzip ein Selfrunning Demo.

hu



Nur für schnelle P5: MIt allen Texturen in SVGA und...



...in Original-Virtua-Fighter-Grafik in VGA ganz ohne Texturen für lahme PCs



Im Bonuslevel wartet dieser grafisch etwas uninspirierte weibliche Terminator



Dieser schöne Wurf gelingt nur in richtiger Gegnerdistanz



Weiberzoff zwischen Sarah und Pai



Hartmut Ulrich

GUT

Wesentlich für die Bewertung eines Beat'em Ups sind für mich drei Punkte: Gameplay, Gameplay und Gameplay. Animation (gut), Hintergründe (dürftig), Charaktervielfalt (geht so), Musik (na ja), Soundeffekte (gut), Bonusstages (hüstel) und Abspann (heul) zählen erst viel später. VF übertrifft klassische 2D-Beat'em Ups klar in Hinsicht auf Raumgefühl und Natürlichkeit. Leider bietet es z. B. im Vergleich zum ersten "Street Fighter 2" für PC ein schlechteres Gefühl für den "richtigen Zeitpunkt" – ist aber vom Spielgefühl besser als der direkte Konkurrent "Toshinden". Vor allem braucht man keine zusätzliche 3D-Hardware für eine akzeptable Spielgeschwindigkeit. Mußte man bei SF2 tagelang üben, um mit "seinem" Lieblingskämpfer zu bestehen, genügt in VF in den niedrigen Levels mehr oder weniger unkontrolliertes Einhämmern auf die Angriffstasten. Fazit: vor allem für Genre-Neulinge sehr beeindruckend, für mich derzeit das beste 3D-Beat'em Up für PC, macht eine Zeitlang sehr viel Spaß, ist unterm Strich aber noch ein wenig zu sehr "Prototyp".

Name .... **Virtua Fighter**
Genre .... Beat'em Up
Hersteller .... Sega
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler 1–2

	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		✔
Anleitung	✔		jap
Prozessor	386	486	Pentium
minimal			75
empfohlen			100
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System .... Win3.1, Win'95
Festplatte belegt .... 60 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Tastatur, ... Gamepad
Extras .... unterstützt Multitap

Grafik 64%
Sound 58%
Spielspaß

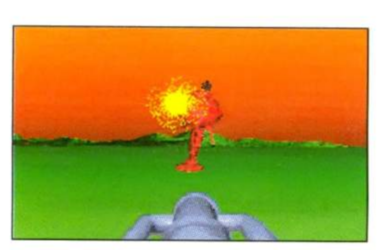
Solo	Multi
76%	77%

Demo auf CD

SPACE DUDE



Hugos surfender Vetter aus Amerika.



Die Kanone Eures Vorpostens beschießt einen Hopper



Space Dude weicht den heftig attackierenden Seeschlangen aus

Die Dorfs sind eine kriegerische Rasse, die ferne Galaxien bereist, um dort ganze Welten zu erobern. Nachdem die Dorfs mit ihrem monströsen, mechanischen Spinnen-Raumschiff auf einem Planeten gelandet sind, beginnen sie sich der Goldenen Stadt zu nähern, die repräsentativ für die ganze Welt eingenommen werden muß. Dazu benutzen sie den sogenannten "Hopper", ein hüpfendes, gepanzertes Etwas, ausgestattet mit einer eindrucksvollen Kanone. Der trottelige Space-Dude scheint der einzige Mensch zu sein, der diese Gefahr abwehren kann. Der rumpflose Surfer muß sich bis zum Spinnen-Raumschiff durchkämpfen, bevor KingDorf und seine Hoppers die Stadt erreichen. Das geschieht zum einen, indem er Verteidigungsanlagen zwischen die Goldene Stadt und das Spinnen-Raumschiff setzt. Je nach Entfernung zur Goldenen Stadt kostet der Bau dieser Anlage Punkte. Diese Punkte sind eine Art Zeitangabe und stehen für die Sekunden, die Ihr in einer darauffolgenden **Geschicklichkeitssequenz** durchstehen müßt. Die errichteten Stellungen werden von Euch automatisch bezogen, sobald sich ein Hopper nähert. Mit einer Kanone müßt Ihr den herumhüpfenden Aggressor mit einer Vorgabe von Treffern vernichten. Dieser schießt natürlich ebenfalls auf Euch, der Zustand der Stellung ist an der Darstellung Eurer Kanone am unteren Bildschirmrand ablesbar. Droht diese zu zerfallen, kann es auch mit dem Stützpunkt nicht mehr weit her sein. Gesetzt den Fall, der Hopper zerstört Eure Stellung und hat noch



Auf der taktischen Karte legt Ihr Euch Angriffsstrategien zurecht

12 seiner ursprünglichen 20 Trefferpunkte. Diese zwölf Punkte werden in eine entsprechende Streckenlänge auf der **taktischen Karte** umgerechnet, die dieser Hopper dann in Richtung der Goldenen Stadt vorrücken darf. Seid Ihr in der Rolle von Space Dude am Zug, dürft Ihr entscheiden, was Ihr als nächstes tun wollt: Ihr könnt angeschlagene Stellungen reparieren, neue errichten oder einen Hopper angreifen. Entscheidet Ihr Euch für letzteres, so ist wiederum die Distanz dieses Hoppers zur Goldenen Stadt wichtig. Je weiter der Hopper weg ist, desto länger müßt Ihr eine Reise-Sequenz überstehen, in der wiederum Eure Geschicklichkeit auf die Probe gestellt wird. Diese Subspiele verlangen im Wesentlichen von Euch, Hindernissen auszuweichen oder auftauchende Gegner abzuschießen. Gelingt es Euch, durch eine gekonnte Mischung aus defensiver Taktik und aggressivem Vorgehen das Mutterschiff der Dorfs zu erreichen, müßt Ihr Euch KingDorf in einem Zweikampf stellen, der so happig ist, daß Ihr ihn nur durch ausgiebiges Üben siegreich bestehen könnt. Doch dazu fehlt letztendlich die nötige Langzeit-Motivation und die Möglichkeit, einen Spielstand sichern zu können. *fh*

HILFE



Frank Heukemes

Zugegeben, einen gewissen Charme kann man dem dusseligen Space Dude nicht absprechen. Die Geschicklichkeitsspielchen wollen zumindest alle einmal angespielt werden, bevor man das Machwerk zornig in die Ecke wirft. Obwohl der Aufbau der zahllosen Subspiele erschreckend einfach ist, sind sie so geschickt in einen pseudo-strategischen Rahmen gesteckt worden, daß die pure Neugier den Spieler für mehrere Stunden an den Bildschirm fesselt. Doch spätestens dann hat man alle Varianten einmal gesehen und das am häufigsten auftauchende "Stellungverteidigen" gerät zur nervenzerreißenden Geduldsprobe. Vom Anspruch her nicht viel anders als die "Hugo"-Episoden, kann "Space-Dude" zumindest mit einem Trash-Bonus aufwarten, der das Spiel für wenige Momente richtig begehrenswert macht. Doch insgesamt rechtfertigt diese vorübergehende Neugier nicht den Kauf eines Vollpreis-Programms, zumal dieser niedere Trieb schon durch jedes halbwegs gute Shareware-Programm befriedigt werden kann.

Name .... **Space Dude**
Genre .... Geschicklichkeit
Hersteller ..... Evryware/Formgen
Niveau .... mittel
Preis .... ca. 60 Mark
Spieler 1

System .... DOS
Festplatte belegt ... von CD spielb.
RAM-Ausstattung .... 2 MByte
Steuerung .... Tastatur, Joystick
Extras .... CD mit Holo-Cover

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		

Grafik **22%**
Sound **33%**
Spielspaß

22%

Bilder auf CD

Hin und weg.

Aber nie ohne.

Wenn einer eine Reise tut, dann kann er sich verlieben. Sie aber auch. Tips zum Thema Nr. 1 gibt's kostenlos.

bitte ankreuzen:

- **"Verhüten – null problemo?"** Kurzinfo im Comic-Stil
- **"ReiseLust"** Tips für unbeschwertes Reisen
- **"Über den Umgang mit Liebe, Sexualität, Verhütung und Schwangerschaft"** Broschüre

Vorname, Name ______

Reise/20

Straße, Hausnummer ______

PLZ, Ort ______

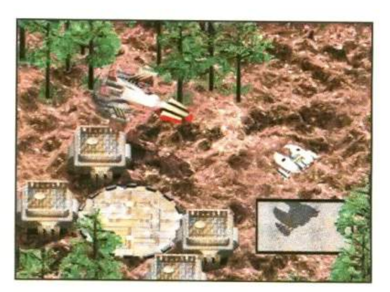
Ab die Post an die BZgA, 51101 Köln

BZgA

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung

FIRE FIGHT

Electronic Arts Shoot´em Up ist eines der ersten Ballerspiele, das die Vorzüge der Windows95-DirectX-Engine ausnutzt.



Au Backe! Ein nicht gerade kleiner Gegner beschießt uns mit Raketen.

Gute Storyboards für Ballerspiele sind ungefähr so selten, wie Sportspiele von Origin. Und auch Epic Megagames´ "Fire Fight" (Vertrieb von Electronic Arts) macht da keine Ausnahme. Ihr schlüpft, wie eigentlich immer, in die Rolle eines Superpiloten, der beim "Phantom Council" angestellt ist. Dieses ist das interplanetare Gericht der Galaxie und richtet nicht über Personen, sondern über ganze Planeten oder Länder. Und genau dies ist Eure Aufgabe: Den Spruch der Richter unter allen Umständen durchzusetzen und zu "richten", was die Kanone hergibt. Das bedeutet in den meisten Fällen Auslöschen ganzer Siedlungen, Befreien von Geiseln oder Zerstören von bestimmten Schiffen. Doch als Top-Pilot kennt Ihr keine moralischen Skrupel und schießt Euch für Frieden und Freiheit von Planet zu Planet.

In 18 Missionen fliegt Ihr mit Jax, so heißt der Pilot, über die in alle Richtungen scrollenden Welten, die Ihr als Spieler immer aus einer isometrischen Vogelperspektive erblickt. Per Tastatur, Maus oder Stick wird gesteuert und aus sechs verschiedenen Waffen gefeuert. Diese sind zwar schon in Euren Fighter eingebaut, doch muß – ähnlich wie in 3D-Shootern – sämtliche Munition eingesammelt werden. Meist hinterlassen abgeschossene Feind-Gleiter passende Magazine, doch schwirren die einzusammelnden Icons auch an besonders versteckten Stellen. Diese "Secret-Areas" bieten jedoch auch allerlei andere Zusatzsysteme, die auf Knopfdruck aktiviert werden. Da gibt es ein Double-Shield, das Euch für eine bestimmte Zeitspanne fast unverwundbar macht, den EM-Shock, der einer Smartbomb ähnlich ist, oder ein Unsichtbarkeits-Device, das den Jäger für begrenzte Zeit für Feinde unsichtbar macht. Um eventuell angreifende Feinde rechtzeitig auszumachen, ist Eure Maschine natürlich mit einem kleinen Radar ausgerüstet. Auf einem **Kreis** um Euer Schiff werden so die Richtungen zum nächsten Einsatzziel und zu eventuellen Feinden aufgezeigt. Je nachdem wie hell eine Markierung erscheint, befindet sich der Gegner näher dran oder weiter weg.

In den verschiedenen Missionen besucht Jax selbstverständlich unterschiedliche Planeten mit jeweils differenten Grafik-Sets. Ihr ballert Euch durch düstere Technowelten voller Laser und Raketen-Türme, erfüllt Missionen in tropischen Regenwäldern oder auf trostlosen Eiswelten. Mit optischen Effekten, wie Regen, Schnee und Parallax-Scrolling wurde, dank DirectX, ebenfalls nicht gespart.

Ist Euer Rechner in ein Netzwerk gestöpselt, wird je nach Lust und Laune gegen maximal drei Kumpels geschossen. Dabei geht es dann ähnlich zu wie in bekannten "Deathmatches". *kn*



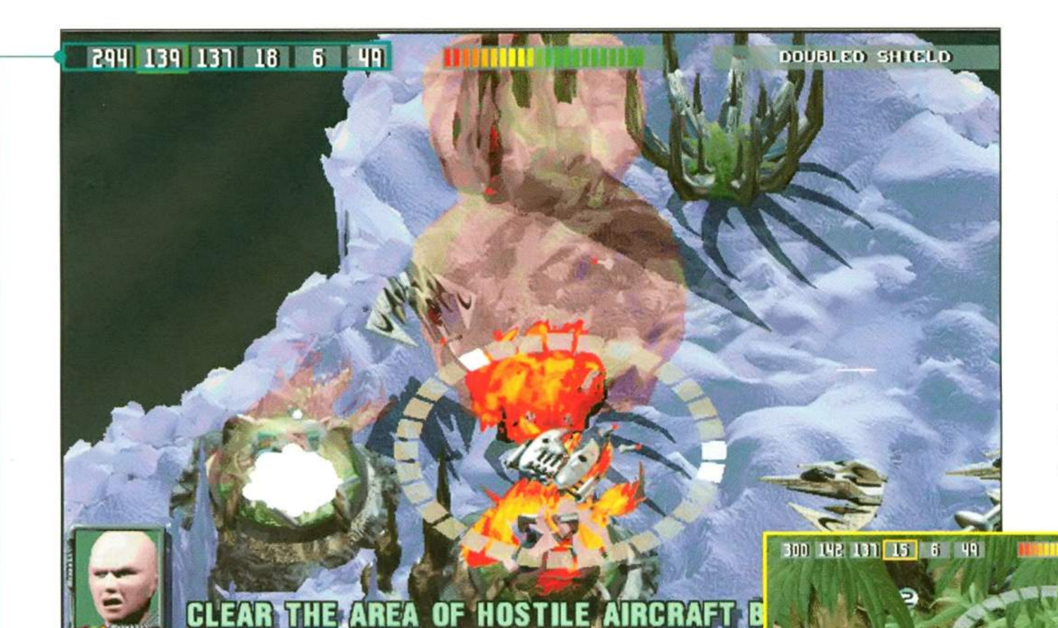
Felsen oder Ranken dienen im Regelfall als Begrenzung des Spielfeldes



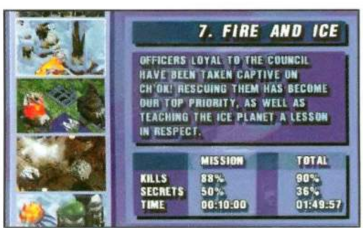
Gefährlich: Geschütztürme (am oberen Bildrand) machen uns das Leben schwer



Multi-Player-Spaß: Via Netzwerk wird über TCP/IP oder IPX/SPX-Protokoll um die Wette geschossen.



Neue Einsatz-Ziele werden während den Missionen per Sprachausgabe durchgegeben und erscheinen zusätzlich am unteren Bildschirmrand.



Schon gespielte Level lassen sich immer wieder anwählen

Feuer frei: Im Regenwald ist die Hölle los

DIE WAFFEN

Vulcan
Die doppelläufige Standard-Kanone Eures Fighters schießt sehr schnell, allerdings nicht sehr weit. Die nur mäßige Durchschlagskraft wird allein durch Feuergeschwindigkeit erreicht.

Swarmers
Nicht durchschlagskräftig, aber sehr praktisch sind die Swarmers. Pro Salve werden vier kleine Raketen ausgespuckt, die Ihr Ziel selbst suchen. Vorteil: Ihr braucht nicht zu zielen und könnt dadurch gut feindlichen Attacken ausweichen. Zusätzlich landen Swarmers selten im Nichts – irgendwas finden sie immer.

Plasma Gun
Recht kräftig und zuverlässig schlägt die Plasma-Gun durch. Insgesamt eine mittelmäßige Waffe ohne Stärken und Schwächen. Dafür gibt´s reichlich Munition in den Leveln.

Missiles
Sehr empfehlenswert! Diese Missiles suchen Ihr Ziel selbst und sind sehr duchschlagend (aber auch langsam). Besonders geeignet zum Ausschalten von Raketen- und Lasertürmen.

Cannon
Die Schußfrequenz ist zwar sehr niedrig, doch wenn Ihr mit der Cannon einen Feind trefft, ist dieser Geschichte.

Grenades
Die mächtigste Waffe im Spiel, aber auch die nutzloseste. Schießt Ihr eine Genade ab, fliegt diese ungefähr sechs Schiffslängen voraus und explodiert nach zirka drei Sekunden. Alles, was sich in der Nähe befindet, fliegt in die Luft. Feindflieger können so allerdings nur mit viel Glück erwischt werden.



Grafisch überzeugen besonders die Eiswelten



Knut Gollert

GUT

Endlich wieder ein klassisches Shoot´em Up für unsere PCs. "Fire Fight" ist dabei ein recht gelungener Vertreter des Genres: Die hochauflösende Grafik scrollt dank DirectX recht flott, parallaxt vorbildlich, geizt nicht mit Special Effects und sieht vor allem sehr gut aus. Die Soundeffekte unterstreichen die Atmosphäre, die Waffen sorgen für Abwechslung und die 18 Missionen bieten für einige Tage gesunden Spielspaß. Soweit so gut, doch kommt auch "Fire Fight" nicht ohne Rüffel aus: Die Missionen gleichen sich allzu sehr (Einrichtungen/Gegner zerstören, Geiseln an Bord nehmen, nach Haus) und die wenigen Ausnahmen können nicht über mangelnde Ideenvielfalt hinwegtäuschen. So bringen leider zu wenige ganz anders aufgebaute Level (z.B. Jagd auf ein fliehendes Schiff) Farbe ins Spiel. Zugute kommt "Fire Fight" zwar noch ein netter Netzwerkmodus, dem es allerdings auch etwas an Finesse fehlt. Insgesamt wirkt die Windows95-Ballerei spielerisch ein wenig zu konventionell, um wirklich super empfehlenswert zu sein.

Name .... **Fire Fight**
Genre .... Action
Hersteller .... EA/Epic Megagames
Niveau .... mittel
Preis .... ca. 90 Mark
Spieler .... 1 bis 4

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			100

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		

System .... Win'95
Festplatte belegt .... 0,1 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
.... Joystick
Extras .... Netzwerkmodus

Grafik **77%**
Sound **58%**
Spielspaß

Solo	Multi
71%	73%

Bilder auf CD

NORMALITY



Adventure mal anders – in "Normality" puzzelt Ihr in echtem 3D.

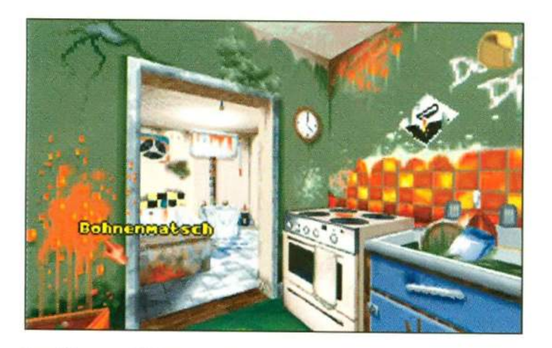
DIE ENGINE

Das Besondere an "Normality" ist mit Sicherheit die Grafik-Engine, die Euch das Spiel unter VGA oder in Mid-Res spielen läßt. Das Gros der dargestellten Gegenstände (Räume und Inventar) sind echte 3D-Strukturen, ein kleiner Teil (Objekte) besteht weiterhin aus den üblichen Bitmaps. Die Fähigkeit nach oben und unten schauen zu können, wird vom Spiel kräftig ausgenutzt: Einige der Puzzles sind nur zu lösen, wenn Ihr ab und an den Blick senkt oder hebt. Weiterhin erlaubt das System den Programmierern, Soundeffekte an bestimmten Stellen der Räume zu plazieren. Wenn Ihr durch einen Raum geht, "bewegt" sich der Soundeffekt gemäß Eurer Bewegungen im Klangpanorama und wird leiser, sobald Ihr Euch von der Quelle entfernt.



Hinter Gittern: Kent in den Fängen der Norm-Police

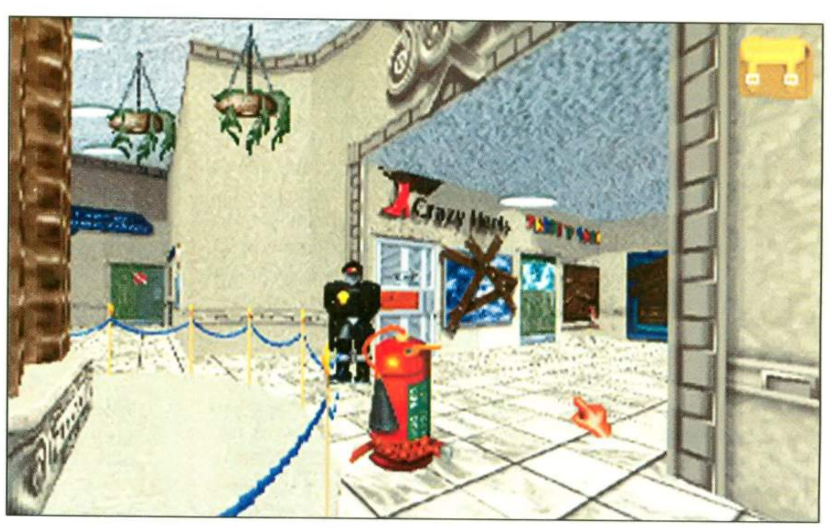
Heavy Metal-Fan Kent ist der Held in Gremlins düsterer Variante einer orwellschen Welt, die vor lauter Umweltverschmutzung keine Sonne und keinen Himmel mehr kennt. Dieser Stadt-Staat, Neutropolis, ist fest in Händen des Regimes von Paul Nystalux, einem faschistoiden Herrscher, der seine gepeinigten Bürger mittels "Mood-Magnets" unterdrückt. Die kleinen Geräte unterbinden jede Form von Kreativität und selbständigem Denken. Sie werden in Alltagsmöbel eingebaut und beeinflussen deren künftige Besitzer zu Hause und am Arbeitsplatz. Da bleibt für die Norm Police, die militante Einsatztruppe von Nystalux, nicht mehr viel zu tun. Nur wenige entziehen sich dem langweiligen Diktat, das durch eine ständige Propaganda-Berieselung in Funk und Fernsehen noch unterstützt wird. Kent ist ein rebellischer Jugendlicher, der verbotene Musik hört, arbeitsscheu ist und verdächtige Klamotten trägt. Kein Wunder daß er in einem unvorsichtigen Moment von der Norm Police auf der Straße aufgegriffen wird. Zu Umerziehungszwecken steckt man ihn in eine dunkle Zelle, worin er auf brutalste Weise den ganzen Tag mit Fahrstuhlmusik berieselt wird. Doch gerade während dieser Haftzeit erspäht er den ersten wahren Lichtblick seines trostlosen Daseins: Ein unter die Zellentür geschobener Zettel verrät ihm, daß es irgendwo gleichdenkende Rebellen gibt, die ihn nun dazu ermuntern, Kontakt mit ihnen aufzunehmen. Doch die Norm Police hat sich schon die nächste Schikane ausgedacht. Nach der Zellenbehandlung verfrachtet man Kent wieder in seine siffige Wohnung, eine Robot-Wache vor der Tür soll unerwünschte Exkursionen verhindern. Ab hier läßt man Euch agieren, und trotz der für ein Adventure ungewohnten Perspektive und Handhabung habt Ihr es mit der klassischen Puzzle-Problematik zu tun: Wächter ablenken, Aufträge erfüllen, Botengänge absolvieren und ansonsten alles einheimsen, was nicht niet- und nagelfest ist. Dabei lernen wir, daß ein jedes Adventure, das auch nur halbwegs wegen seiner Puzzles ernst genommen werden will, nicht ohne ein **Inventar** von beliebig vielen Gegenständen auskommt. Hilfreiche



In Kents Küche war Meister Propper schon lange nicht mehr zu Besuch



Praktisch: Das Inventar als Freßzettel



Der Norm im Einkaufszentrum muß nach draußen gelockt werden



Die Stoffhunde vor dem Spielzeugladen warten auf ihren Einsatz



Der unfreundliche Musikwaren-Händler entpuppt sich als Widerstands-Kollege



In der Sendeanstalt der Medienzentrale

Konversationen mit Mitbürgern, den Rebellen aber auch mit Angehörigen der verhaßten Norm Police bringen Euch schließlich der Kernaufgabe von "Normality" näher: Der zwar spinnerte, aber ernsthaft in die Gegenrevolution verstrickte Zwillingsbruder des Diktators Paul Nystalux, mit dem allessagenden Namen Saul versehen, muß aus den Klauen des böswilligen Herrschers befreit werden. Sämtliche Handlungen steuert Ihr mit einer Art **Voodoo-Puppe,** einem Abbild Kents, das zum Auslösen der gewünschten Aktion dementsprechend manipuliert werden muß. Nicht selten bekommt man die Auswirkungen solcher Handlungen durch eine kleine Cut-Scene vor Augen geführt, die dem Spiel zwar in regelmäßigen Abständen ein wenig Abwechslung verleihen, sich aber recht nahtlos in den aktiven Teil des Programms einfügen. Dort zieht Ihr durch das dreidimensionale Ambiente der gebeutelten Metropole. Die flotte 3D-Engine läßt es zu, daß Ihr sämtliche Orte ohne Bewegungseinschränkungen genauer untersuchen könnt. Für die deutsche Version wurden sogar die meisten Beschriftungen auf den komplett texturierten Wänden übersetzt. Leider können die recht guten deutschen Sprecher nicht vertuschen, daß die Übersetzung nicht immer mit größter Sorgfalt betrieben wurde. *fh*



DAS INTERFACE – DIE VOODOO-PUPPE

Die Augen: Kent nimmt den gehighlighteten Gegenstand genauer unter die Lupe.
Der Mund: Mit allen 25 Charakteren des Spiels kann sich Kent unterhalten.



Der Greifer: Dieser Miniaturkran wird immer dann angeklickt, wenn Kent einen Gegenstand ins Inventar verfrachten soll.
Die Hand: Der angewählte Gegenstand wird von Kent benutzt.
Der Brustkorb: Wenn Ihr hier klickt, öffnet sich nicht nur Kents Brustkorb, sondern auch das mit diesem Kommando angepeilte Objekt.



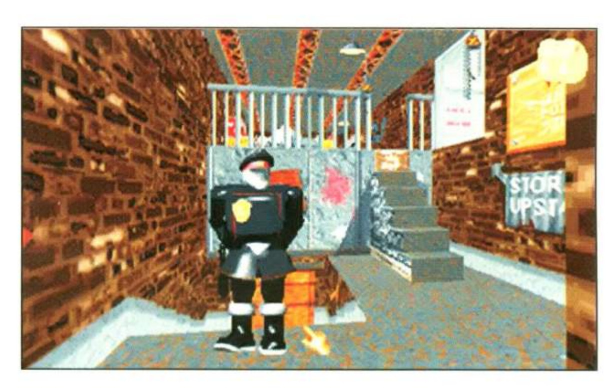
Auch an die Decken könnt Ihr blicken



Frank Heukemes

GUT

Zugegeben: Die Idee, ein Adventure mit einer ansonsten für Action-Spiele prädestinierten 3D-Engine zu vermählen, ist schon fast revolutionär. Die Abenteurer-Gilde erwartete einen innovativen Überhammer, es ist aber "nur" ein ziemlich gutes Spiel daraus geworden. Woran hapert's? Zum einen hätte ich mir in grafischer Hinsicht detailliertere Inneneinrichtungen, schöner anzusehende, bewegungsfreudigere Charaktere und eine ästhetischere Lösung für die Konversationsuntertitel gewünscht. Die Rätsel sind beileibe nicht stupide, doch von der logischen Konsequenz eines LucasArts-Adventures ist man bei Gremlin noch weit entfernt. Der englische Humor ist hier zum Glück nicht so aufdringlich und läppisch wie beispielsweise in SCIs "Kingdom O'Magic" geraten, vor Filmzitaten und inselspezifischen Gags werdet Ihr verschont. Es bleibt somit genügend Hintergrund für eine nachvollziehbare Story, die durch die gelungene Gegenüberstellung von konservativ-orwellschen "1984"-Anleihen und trendigen Cyberpunk-Elementen lebt. Mit Sicherheit eines der erfreulicheren Adventures der in dieser Hinsicht mageren letzten Monate, das trotz der ungewöhnlichen Technik eher klassisch wirkt.



Einige Zonen in der Möbeltester-Anlage sind "off limits" und werden streng bewacht

GREMLIN DIGITAL VIDEOS

Speziell für "Normality" hat Gremlin ein neues Video-Kompressionsverfahren (Gremlin Digital Video) entwickelt. Mehr als 100 verschiedene Cut-Scenes, alle hochauflösend und bildschirmfüllend, lassen die meist üblichen, in Minifenstern dargebotenen AVI-Files vergessen. Die Cut-Scenes wurden im Grafikstil stark an das eigentliche Spiel angepaßt, so daß sie nicht mehr als Unterbrechung empfunden werden, sondern sich fast nahtlos in das Gameplay einfügen.



Mehr als 100 Cut-Scenes lockern das Spielgeschehen angenehm auf



Nystalux´ gefährliche Gehirnwäsche



Ade Carless (rechts) und Pat Phelan (links) sind die kreativen Köpfe hinter dem Projekt "Normality". Ade als Producer und Designer und Pat als Creative Manager. Uns interessierte, welche Rolle sie in dem vielköpfigen Team von Programmierern, Grafikern und Musikern genau spielen.

Pat Phelan: Ich war für den Sound und die Animationen im Spiel verantwortlich. Die Videoclips in "Normality" haben viele Flash-Effekte und die Musik und die Sounds mußten damit genau übereinstimmen. Die meiste Zeit verbrachte ich damit, verdammte Soundeffekt-CDs durchzuhören, um den geeigneten Sound für einen winzigen Abschnitt des Spiels herauszusuchen. Eine Sekunde im Spiel kann so zu einer Arbeit von drei Stunden ausarten.

Ade Carless: Ich habe die Story von "Normality" geschrieben und die Charaktere des Spiels ausgearbeitet. Mit diesen Profilen habe ich dann die Grafiker konfrontiert, die zunächst die Sketches und schließlich die gerenderten Grafiken angefertigt haben.

Die Story erinnert ein wenig an George Orwells Kultroman "1984". War das von Anfang an so vorgesehen?

Ade: Nein, ich habe dieses Buch noch nicht einmal gelesen. Als wir mit dem Projekt anfingen, war auch noch alles anders, das hat sich erst so entwickelt. Am Anfang stand nur die Vorgabe des Gremlin-Chefs Ian Stewart ein Adventure zu programmieren, das in einem

DIE ENTWICKLER KOMMEN ZU WORT

Echtzeit-City-Ambiente spielt und einen GenerationX-Helden besitzt.

Wie haben sich die Charaktere entwickelt? Basieren sie auf irgendwelchen Vorlagen?

Pat: Eigentlich haben sich die Persönlichkeiten erst entwickelt, als die Sprecher mit ihrer Arbeit begannen. Sie waren phantastisch und brachten uns zu ganz neuen Überlegungen, wie die Akteure handeln sollten. Erst wenn du jemandes Stimme hörst, kannst du dir wirklich vorstellen, was er für einen Charakter besitzt. Trotz der 25 Personen im Spiel haben wir nur drei Sprecher verpflichtet, da sie sehr gut und variabel waren.

Jetzt, da das Produkt fertig ist, gibt es da Dinge, die Ihr gerne noch im Spiel verwirklicht hättet?

Pat: "Normality" besaß ursprünglich ein Konzept, daß es dem Spieler erlauben sollte, mehrere Charaktere zu steuern. Einige Puzzles sollten nur durch das Kombinieren verschiedener Helden gelöst werden können. Das erwies sich dann als zu kompliziert und man hätte das Spiel von vornherein anders konzipieren müssen.

Welchen Projekten wendet ihr euch in Zukunft zu, wird es eine Fortsetzung von "Normality" geben?

Pat: Mit Sicherheit wieder etwas ähnliches wie "Normality", vielleicht ein wenig seriöser.

Ade: Allerdings keine Fortsetzung.

Pat: Nein, wir würden die Charaktere gerne ruhen lassen und uns etwas Neuem zuwenden. Es könnte natürlich eine Fortsetzung geben, hängt davon ab, wie erfolgreich das Programm wird. Unser nächstes Spiel wird jedenfalls wieder ein Adventure. Ich denke, wir werden diesmal die Multicharakter-Idee gleich zu Anfang berücksichtigen und eine Multiplayer-Option implementieren.



Peter Steinlechner

GUT

Meine Güte, soviel Neues gab es schon lange nicht mehr: Die Kombination aus 3D und Rätselraten war überfällig, dazu eine Story mit interessanten literarischen Bezügen und ein zeitgemäßes Szenario, das sich angenehm von den gängigen Computerspielewelten absetzt. Normality eröffnet den Reigen, demnächst dürfte ein ganzer Rattenschwanz ähnlicher Titel nachfolgen. Wenn man davon ausgeht, daß neben den obligatorischen Gurken auch ein paar wirklich gute Programme dabei sind, freue ich mich jetzt schon darauf – Normality könnte die benötigte Frischzellenkur sein und das dahinsiechende Genre "Adventure" zu neuem Leben erwecken. Normality selbst erfüllt die hohen Erwartungen aber nur teilweise: Die potentiell interessante Story ist ein gutes Stück banaler als erhofft. Grafisch, Frank spricht es an, könnte es ruhig noch etwas detaillierter zugehen, und die Rätsel bieten gute Durchschnittskost, aber keine Überflieger-Puzzles. Trotz der Einschränkungen: Soviel Spaß wie in Neutropolis hatte ich schon längere Zeit in keinem Adventure mehr.

Name	**Normality**
Genre	Adventure
Hersteller	Gremlin/Funsoft
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1
System	DOS
Festplatte belegt	min. 10 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
		✔	

Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		✔

Grafik 69%
Sound 59%
Spielspaß 77%

Bilder auf CD

Du hast sechs Beine, zwei Fühler
und ein großes Problem...

bad mojo

DAS KAKERLAKEN-KULT-SPIEL.

Wenn Kronkorken zum unentbehrlichen Hinweis und Zigarettenstummel zur lebensrettenden Waffe werden, befindest Du Dich mitten im Kult-Spiel des Jahres. Du bist nichts weiter als eine gewöhnliche Kakerlake - ständig auf der Suche nach einem Weg zurück zu Deiner menschlichen Gestalt. Geniale 3D-Computer-Animationen mit über 800 Bildern gemischt mit digitalen Filmsequenzen, brillanten Soundeffects und einem einzigartigen, packenden Spielverlauf saugen Dich förmlich auf in diese mysteriöse Welt. Was Du auf Deinem Weg durch schmierige Bars und verstaubte Appartments entdeckst mag Dich schockieren. Was Du nicht entdeckst mag Dich sogar töten. Doch ganz gleich wie es ausgeht, Du wirst nie mehr der alte sein...

AB APRIL ERHÄLTLICH FÜR PC CD-ROM, DEMNÄCHST AUCH FÜR MAC.

RAPID pulse ENTERTAINMENT



Empfohlene Systemvoraussetzungen: IBM oder 100% kompatibel, 486DX2 66 MHz, 8MB RAM, 20MB Festplatte, DoubleSpeed CD-ROM Laufwerk, Soundkarte, SVGA Grafikkarte (256 Farben). Windows 3.1 oder höher.

SHELLSHOCK

Yo, man: Shellshock bietet rasante Action in einem Szenario voller fröhlicher Street-Kids.

Hat sich was mit dem "Frieden schaffen ohne Waffen"-Motto alter Blumenkinder-Tage: Die Jugend von heute verteidigt den Frieden – zumindest in Computerspielen – mit schwerem Gerät und unbegrenzter Munition. "Just keepin' da peace" lautet der Wahlspruch eines fünfköpfigen Söldnertrupps junger Elitesoldaten. Vor drei Jahren wurden sie im Einsatz von ihrem Kommandanten im Stich gelassen, jetzt haben die fünf Freunde in einem ehemaligen New Yorker Knast ihr Hauptquartier aufgeschlagen und bekämpfen als "Da Wardenz" weltweit Terrorismus, Unterdrückung und Korruption. Als Freischaffende pfeifen sie auf militärisches Auftreten und werfen sich lieber im knalligen Steetgang-Outfit in den Kampf, während ein trendy Tekno-Bärtchen Lippen umschmeichelt, die auch im heißesten Kampfgetümmel einen fröhlichen Rap summen und so für gute Laune sorgen. Die Wardenz hören auf Namen wie Dogg-Tag, **9-1-1** oder Props, plaudern in den Zwischensequenzen über die neuste Turnschuhmode und basteln an ihren Panzern und Flugzeugen so lange, bis diese von außen aussehen wie Szene-Cafes von Innen. Anführer der Wardenz ist ein unbekannter sechster Mann, "The Man", der in die einzelnen Missionen einführt und bei Bedarf genauere Beschreibungen liefert. Ihr dürft als frischgebackener Nachwuchssoldat "Holmes" Euren Beitrag zum Weltfrieden leisten.

"Shellshock" ist ein typischer Vertreter der Gattung 3D-Action, in den 25 Missionen sieht der Spieler die Landschaft aus der Windschutzscheibe des Panzers, den er steuert: Sobald Intro und sonstige Dialoge mit den anderen Soldaz'-Kumpelz' beendet sind, geht es los und Holmes wird mutterseelenallein irgendwo in der Landschaft abgesetzt. Nur über Funk bekommt er vom Kollegen Earshot per Sprachausgabe Anweisungen, wo die nächsten Missionsziele warten. Und die sind recht unterschiedlich: Mal warten Geiseln auf ihre Befreiung, mal muß unter Zeitdruck ein Lastwagenzug voller Drogen zerstört werden. Angegriffen wird Holmes sowohl von unbeweglichen Geschützstellungen als auch von unterschiedlich starken Panzern. Je nach Landschaft gesellen sich manchmal auch Hubschrauber und Kanonenboote dazu.

Holmes' Munition ist unbegrenzt, die Feinde segnen nach wenigen Treffern das Zeitliche und die Steuerung berücksichtigt zwar das fahrzeugbedingte Zwei-Ketten-Prinzip, ist ansonsten aber auch für Einsteiger problemlos: "Shellshock" will



Da City: Ein Nahkampf zwischen Wolkenkratzern



Just keepin' da peace: Holmes' Panzer ist mit klugen Sprüchen verziert

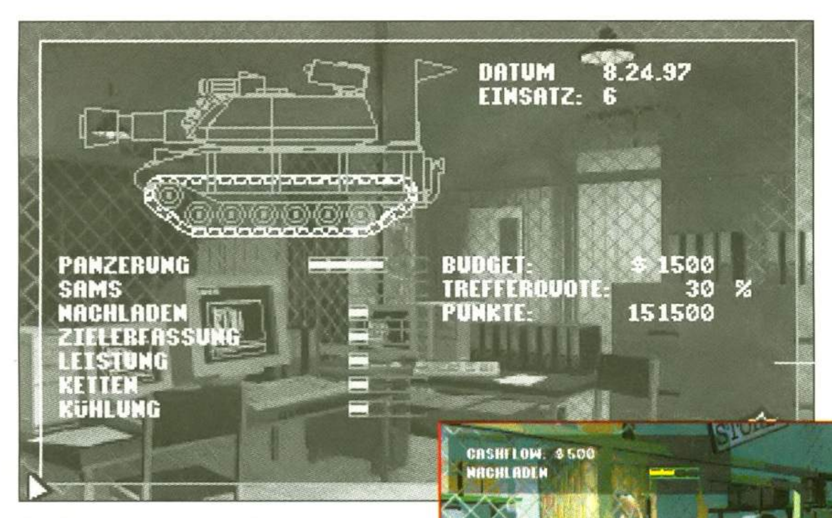
Da kommt "da Befreia": Die Geisel freut sich sichtlich



Da Nite: Die Missionen finden bei unterschiedlichsten Sicht- und Wetterbedingungen statt



Da Heliz': Jetzt helfen SAMs am besten – leider sehr teuer



Kaufreiz': Lagerist Props liefert Extrawaffen und -schilde



Eiltz'? Die LKW müssen gestoppt werden, bevor sie ihre Basis erreichen

keine auch nur halbwegs ernsthafte Panzersimulation sein, sondern bietet Action pur. In erster Linie zählen fixe Reflexe, in zweiter Linie taktisch geschicktes Vorgehen. Auf Gegner reagiert das vollautomatische Fadenkreuz auch dann schon, wenn sie noch außer Sicht- und Schußweite sind. Wer seine Feinde frühzeitig von der richtigen Seite angreift, landet seine Treffer meist aus sicherer Distanz. Richtig hektisch wird es nur in einigen der Leveln, die in Städten oder Wäldern spielen, denn dort müßt Ihr notgedrungen in den Nahkampf.

Gleich zu Beginn bekommt Holmes seinen eigenen Panzer Modell "Predator M-13" zugeteilt, den er bis zum Schluß behält und im Spielverlauf mit Extrawaffen und -schilden ausbauen kann. Dazu sammelt er in den Leveln kleine Truhen mit jeweils 1000 Dollar auf – darüberfahren genügt – und bekommt abhängig vom finalen Punktestand eine kleine zusätzliche Geldsumme. Diese Mittel kann er bei **Props,** dem Nachschubspezialisten der Wardenz, für Goodiez' wie zusätzliche Panzerung, schnellere Waffen oder kräftigere Motoren ausgeben. Wer besonders viel Geld hat, kauft den Piloten 9-1-1 als Luftunterstützung ein: Einmal pro Mission schaltet der per Flächenbombardement größere Feindansammlungen aus.

"Shellshock" basiert auf der gleichen 3D-Engine wie der Helikopter-Actiontitel "Thunderhawk 2", allerdings wirkt die Grafik diesmal weniger detailliert. Wirklich unverzeihlich für ein Programm, in dem man einen Panzer steuert: Im ganzen Spiel gibt es weder Berge noch Täler, abgesehen von Gebäuden und Wäldern ist die Landschaft völlig platt. Wesentlich aufwendiger sind dagegen Sprachausgabe und Musik, auch wenn die Figuren teilweise eher wie Tagesschau-Vorleser und nicht wie Streetkidz' reden. Musikalisch untermalt wird das Programm von eingedeutschtem HipHop-Sprechgesang; ein aus Spielszenen zusammengebasteltes Video war zeitweise sogar auf VIVA zu sehen. *ste*





Peter Steinlechner

GEHT SO

Daß "Shellshock" mit dem aufgesetzten Street-Slang treffsicher an der angepeilten Zielgruppe vorbeiredet, stört eigentlich nicht weiter: Wenn die am Computer sitzt und zockt, spielt sie sowieso mit besseren Programmen. Wobei ich ja dankbar bin, mal etwas zeitgemäßere Helden auf dem Monitor zu erblicken als die üblichen Rambo-Clones: Letztlich geht es in "Shellshock" dank der ungewöhnlichen Präsentation fast nie langweilig zu. Das ausgeklügelte Extrawaffensystem sorgt sogar richtig für Motivation. Leider hört der Spaß genau dann auf, wenn die Missionen anfangen: In dieser 3D-Welt möchte ich langfristig nicht für Frieden sorgen müssen. Die Objekt- und Gegnersprites krümeln unruhig vor sich hin, Gebäude und andere große Objekte werden erst bei kurzer Distanz in die Landschaft gestellt. Wirklich übel finde ich, daß es keine Berge gibt: Gerade in einer Panzer-Sim, und sei sie noch so actionlastig, liegt der Reiz darin, sich gut getarnt hinter Anhöhen an seine Gegner heranzupirschen – dieser Aspekt fehlt in "Shellshock" aber fast völlig.

Name	**Shellshock**
Genre	Action
Hersteller	Core
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 8
System	DOS
Festplatte belegt	1 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	Netzwerk

	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	✔

Grafik **48%**
Sound **63%**
Spielspaß
60%

Bilder auf CD

TEST

DEATHKEEP

Daß ein Rollenspiel zuerst für Konsole, dann für PC erscheint, ist eine Rarität – erst recht bei einem AD&D-Produkt von SSI.

Gerade übt der rechtschaffene Abenteurer seine Treffkünste an der Zielscheibe, da klingelt überraschend das magische Bildtelefon. Ein Hilferuf über Raum und Zeit, abgesetzt vom **Orakel der Zwergenfestung**, in der sich der vor kurzem aus seinem eisigen Grab auferstandene Necromancer, ein Unsympath übelster Sorte, häuslich eingerichtet hat. Wollt Ihr seinen Fluch, der nun über der Festung liegt, bannen, müßt Ihr die drei Türme im Innern der Anlage nach den mystischen Kristallkugeln Eurer Vorfahren durchsuchen. Derjenige, der alle Globen besitzt, kann das sagenumwobene große Portal öffnen und dadurch gigantische übernatürliche Kräfte freisetzen.

"Deathkeep" verzichtet auf eine Party, Ihr verkörpert entweder einen Nahkampfzwerg, eine grazile Elfenmagierin oder einen Halb-Elf, der mit physischer Gewalt und Zauberei gleichermaßen gut umzugehen weiß. Beiderlei Künste kommen in der Auseinandersetzung mit über dreißig verschiedenen Arten von Kontrahenten in 25 frei scrollenden 3D-Dungeons sehr gelegen. Jedes Dungeon ist in bis zu acht Ebenen unterteilt, Lavagruben wollen durchschritten, Geheimtüren entdeckt und tiefe Abgründe mit einem gewagten Satz überquert werden.

Während die Kämpfe im Grunde genommen eher der Hektik eines Actionspiels gleichkommen, ist das "Drumherum" den Traditionen des Genres zumindest in einigen Disziplinen treu geblieben. Erfahrungspunkte, Attribute wie Stärke, Geschicklickeit, Intelligenz sowie neun Zauberkreise, die Euch nach und nach Zugang zu 21 Spells gewähren, tragen zum gewohnten Rollenspielfeeling bei. Ausreichende Versorgung mit Nahrung vorausgesetzt, regenerieren sich Hitpoint- bzw. Manavorrat durch ein Nickerchen in eigens dafür angelegten, garantiert plagegeistfreien Ruhezonen. Mit etwas Glück findet sich aber auch ein Heiltrank, der denselben Effekt weniger umständlich erzielt. Gespräche und Subquests jedweder Art sind nicht vorhanden, wer auch immer Euch begegnet, darf ruhigen Gewissens massakriert werden, als Vehikel für den Fortgang der Handlung bleiben nur die gerenderten Zwischensequenzen. *us*



Eigenartig: Im Hauptfenster bleiben Eure Waffen auch bei Benutzung unsichtbar

Durch den Verzicht auf Magie hat der Zwerg beide Hände frei und verstaut mehr Items



Pilzförmige Myconids bevölkern den "Burial Chambers"-Level



Ulrich Smidt

NA JA

SSI, AD&D, TSR-Attribute, die ein erstklassiges Rollenspiel vermuten lassen. "Deathkeep" hat auch durchaus ein paar Asse im Ärmel: 25 komplexe und gut designte Dungeons sowie einen stimmungsvollen Digital-Soundtrack. Die andere Seite der Medaille kommt bei der oft laienhaften Grafik (Gegner, Texturen) oder eklatanten Mängeln im Gameplay zum Vorschein: Keinerlei Non-Player-Character-Interaktion, Puzzles, die sich auf das Auffinden von Gegenständen beschränken, ein Inventar, das Items gleichen Typs nicht bündelt und dadurch ständig überquillt. Der kurze Blick auf die Karte wird durch automatisches Umschalten in einen anderen Grafikmodus um störende Sekunden des Wartens verlängert. Daß Monster nach einmaligem Töten auf wundersame Weise "nachwachsen", gilt auf diesem Sektor seit jeher nicht unbedingt als Tugend. Für das softwareunterernährte 3DO mag die geringe Spieltiefe noch halbwegs zu verschmerzen gewesen sein, die Gilde der PC-RPGs hat schlicht und ergreifend unterhaltsamere Mitglieder.

Name	**Deathkeep**
Genre	Rollenspiel
Hersteller	SSI/Mindscape
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

System	Windows 95
Festplatte belegt	1 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		

Grafik **40%**

Sound **65%**

Spielspaß

44%

124

POWER PLAY 9/96

erobern?

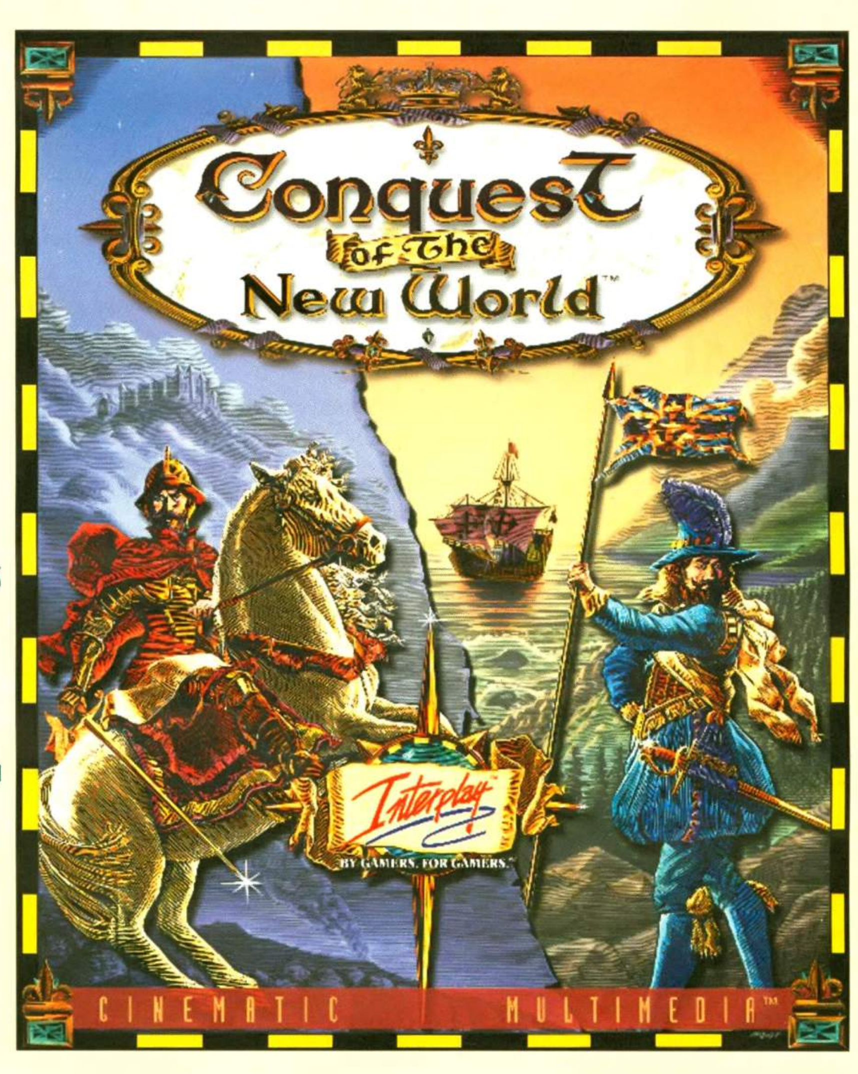
entdecken?

Wie Sie es machen bleibt Ihnen überlassen

Fordern Sie mal wieder Ihren Kopf heraus! Jetzt haben Sie die Gelegenheit dazu:

Conquest of the New World

Entwickeln Sie Ihre eigene Strategie zur Entdeckung, Eroberung und Kolonialisierung von Amerika.
Und versuchen Sie sich an den Problemen und Gefahren, denen auch schon Cortez und Pizarro ausgesetzt waren. Vor Ihnen sind schon viele gescheitert - können Sie es schaffen?



Conquest of the New World
das Strategie-Spiel



Jetzt erhältlich für
PC CD-ROM.



STRIFE

Neue Mischung aus Rollenspiel und Action in alter Engine von „id Software".



Rebell vs. „Orden"-Roboter



Gespräch mit Macil, Anführer der „Front"-Rebellen

Was mag das wohl sein: Man sieht seine Umgebung aus der Perspektive des Helden und rennt schwerbewaffnet durch die berühmt-berüchtigte Grafikengine von „id Software"? Etwa ein weiterer Actiontitel mit dem Auftrag „töte alles"? Falsch geraten, „Velocity" haben aus dieser immerhin schon zwei Jahre alten Engine ein waschechtes Adventure/Rollenspiel gemacht, wenn auch mit deutlichem Actioneinschlag. In der Hintergrundgeschichte geht es um die Rebellenorgansation „Front", die einen scheinbar aussichtslosen Kampf gegen den herrschenden „Orden" führt.

Nach dem Comic-Intro geht es richtig los und der Held findet sich eingesperrt in einem dunklen Verlies wieder. Er flieht und schließt sich schnell der Widerstandsbewegung „Front" und deren Befehlshaber Macil an. Das Ziel: Die Befreiung des unterjochten Planeten von den grausamen und diktatorischen Ordensleuten.

Durch die Strife-Welt bewegt sich der Held als normaler Bürger und wird weder von Mitgliedern des Ordens noch von Passanten angegriffen. Mit allen Personen kann gesprochen werden. Sind sie wichtig, unterhält man sich in kurzen Multiple-Choice-Dialogen mit Sprachausgabe. Bei manchen Passanten gibt es Infos zu kaufen, meist bekommt man aber nur ein unwirsches „Hau ab" zu hören. Ungemütlich wird es für den, der selbst das Feuer eröffnet: Sofort wird man zum Freiwild und steht unter feindlichem Dauerbeschuß. Bestimmte Gebiete mit kleinen Sensoren an der Wand sind grundsätzlich Feindgebiet. Meist ist der Held im direkten Auftrag der Front unterwegs; zwischendurch erledigt er gelegentlich kleinere Missionen, die zwar die Handlung nicht voranbringen, aber von den Auftraggebern mit ein paar Goldtalern vergolten werden. Außerdem steigen durch diese Sub-Plots langsam die Erfahrungspunkte: So erhöht sich allmählich die Treffgenauigkeit der Waffen und die maximale Anzahl an Gesundheitspunkten. Bei der Orientierung hilft eine der wohlbekannten Übersichtskarten; um bestimmte Räume zu finden, ist der Strife-Held außerdem mit einem Funkempfänger ausgestattet, über den ihn eine Kontaktperson namens Blackbird per weiblicher Sprachausgabe zum Ziel dirigiert.



Das Hauptquartier der „Front" ist relativ groß und darf erforscht werden



Im kurzen Comic-Intro wird der Hintergrund der Geschichte erzählt

In der von uns getesteten Verkaufsversion waren noch einige logische Bugs: So können die erwähnten Sub-Plots mit den Hauptzielen kollidieren und das Spiel unlösbar machen, was bei nur einer Speichermögichkeit meist "Game Over" bedeutet. In Strife können bis zu acht menschliche Multiplayer per Netzwerk gegeneinander antreten.

ste

GEHT SO



Peter Steinlechner

Mein 3D-Leben hat endlich einen Sinn! Zur Abwechslung ist das Gerenne durch die Level mal nicht reiner Selbstzweck, sondern dient einem höheren Ziel. Irgendwie ist es ein eigentümliches Gefühl, diese seltsam bekannt wirkende Welt zu erforschen und trotzdem nicht alle anderen Personen umlegen zu müssen. Die Strife-Level sind gut designed, aber bei weitem nicht so aufwendig wie das auf der gleichen Engine basierende Hexen – von der Klasse eines Duke Nukem mal ganz zu schweigen. Leider stellt sich irgendwann dann doch heraus, daß die Entwickler wohl nicht so ganz genau wußten, was sie wollten: Ist Strife jetzt ein actionorientiertes Rollenspiel oder ein rollenspielorientierter Actiontitel? Dabei kann die Story mit ihrer Mischung aus Fantasy- und SciFi-Elementen durchaus überzeugen und wurde spannend umgesetzt, die Role-Playing-Elemente sind wesentlich stärker betont als bei Programmen wie Witchaven oder Hexen. Aber letztlich geht es in den spielentscheidenden Phasen doch nur wieder darum, wer besser schießt.

Name .... **Strife**
Genre .... Rollenspiel/Action
Hersteller ....Volocity/CDV
Niveau ....einstellbar/mittel
Preis ....ca. 100 Mark
Spieler ....1 – 8

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

System .... DOS
Festplatte belegt .... 60 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
.... Joystick
Extras ... Netzwerk, (Null-)Modem

Grafik 59%
Sound 62%
Spielspaß

Solo	Multi
65%	43%

Bilder auf

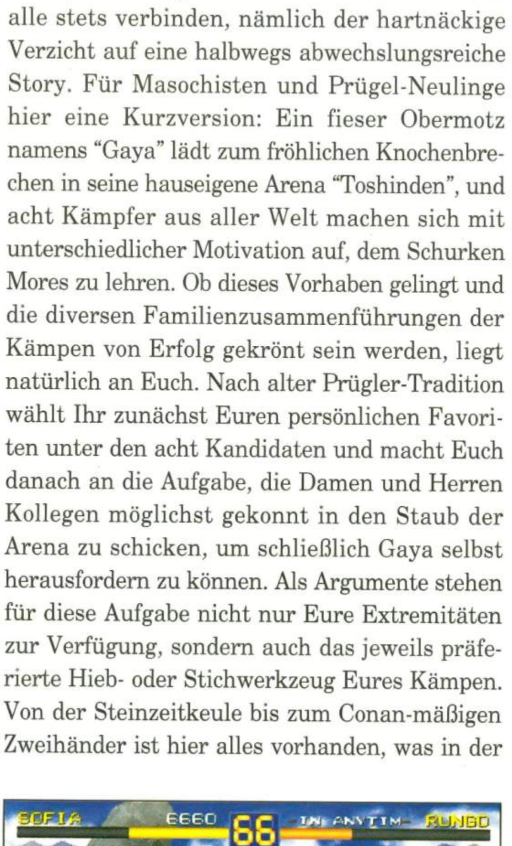
BATTLE ARENA

Die 3D-Prügel-Welle schwappt endgültig auf PCs über: 'Toshinden' ist neben 'Virtua Fighter' der wohl bekannteste Polygonbrecher aus dem Konsolenbereich.

STREITFALL

Besonders schwer hatten wir es bei einer objektiven Bewertung der 3D-Prügler: Während eine Partei vehement die Meinung vertrat, ein PC könne derzeit nun mal nicht mehr an Perfomance leisten und "Toshinden" wie "Virtua Fighter" müßten daher höher bewertet werden, verteidigte die Gegenpartei die Auffassung, daß die Spiele im Vergleich zu den Konsolen und gar den Spielautomaten ungleich schlechter auf dem PC kämen und deshalb trotz optimaler Umsetzung nicht höher bewertet werden dürften.





Ganz egal wie groß das Angebot an Beat 'em Ups auch je sein mag, eine Gemeinsamkeit wird sie alle stets verbinden, nämlich der hartnäckige Verzicht auf eine halbwegs abwechslungsreiche Story. Für Masochisten und Prügel-Neulinge hier eine Kurzversion: Ein fieser Obermotz namens "Gaya" lädt zum fröhlichen Knochenbrechen in seine hauseigene Arena "Toshinden", und acht Kämpfer aus aller Welt machen sich mit unterschiedlicher Motivation auf, dem Schurken Mores zu lehren. Ob dieses Vorhaben gelingt und die diversen Familienzusammenführungen der Kämpen von Erfolg gekrönt sein werden, liegt natürlich an Euch. Nach alter Prügler-Tradition wählt Ihr zunächst Euren persönlichen Favoriten unter den acht Kandidaten und macht Euch danach an die Aufgabe, die Damen und Herren Kollegen möglichst gekonnt in den Staub der Arena zu schicken, um schließlich Gaya selbst herausfordern zu können. Als Argumente stehen für diese Aufgabe nicht nur Eure Extremitäten zur Verfügung, sondern auch das jeweils präferierte Hieb- oder Stichwerkzeug Eures Kämpen. Von der Steinzeitkeule bis zum Conan-mäßigen Zweihänder ist hier alles vorhanden, was in der



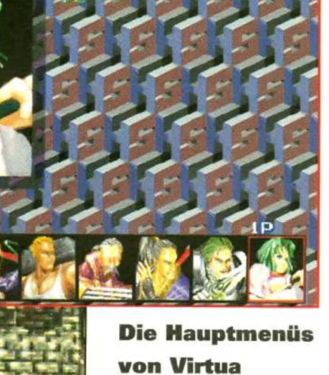
Obwohl das nach ungleichem Kampf aussieht: die Kleine hat eine Siegchance





Im Gegensatz zu Virtua Fighter setzt Ihr auch Waffen und feurige Specials ein

Realität einen Gegner in einen unappetitlichen Fleischklumpen verwandeln würde. In Toshinden jedoch stecken die Jungs und Mädels selbst Hiebe mit dem Katana ohne irgendwelche Verletzungen weg. Wie weiland "FX Fighter" ist auch Toshinden ein Vertreter der neuerdings nicht mehr so seltenen 3D-Polygon-Beat´em Ups. Die Kämpfer bewegen sich in fest abgegrenzten Arenen, auf die der Spieler durch eine frei bewegliche, zoomende Kamera blickt. Die Fighter werden natürlich nicht mehr als schnöde Sprites dargestellt, sondern setzen sich aus Polygonkörpern zusammen, die sich (in der höchsten Detailstufe) mit schicken Texturen und Gouraud-Shading einschmeicheln. Da solche Grafikpracht



Die Hauptmenüs von Virtua Fighter und Toshinden gleichen sich sehr

links: richtig eingesetzt, bieten Distanzwaffen eindeutige Vorteile

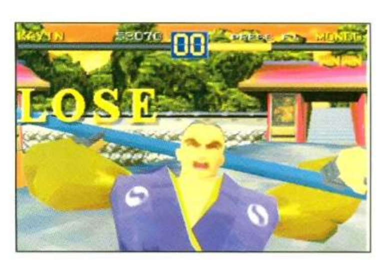
TOSHINDEN



Genauso wie in "Virtua Fighter" läßt sich die grafische Qualität der Präsentation je nach Leistungsfähigkeit der Hardware schrittweise reduziereren, bis das Spiel annehmbar flüssig läuft



So sieht die Grafik ohne Texturen in VGA aus



State of the Art: animierte Abspänne nach jedem Fight





Die Matchzeit läßt sich variieren

bekanntermaßen irrsinnig rechenaufwendig ist, finden sich im "Options"-Menü mehrere Parameter, um die High-End-Schlägerei auch auf langsameren Maschinen (grafisch wesentlich magerer) flott 'rüberzubringen. Neben den üblichen On/Off-Schaltern für Gimmicks wie das Shading oder die Texturen bietet das Programm vier verschiedene Auflösungen von 320x120 bis 640x400 Pixel. Besitzer von 3D-Beschleunigerkarten haben bei Toshinden gut lachen: "3D Blaster" und "Diamond Edge" werden direkt, alle anderen Boards per "Auto Detect" unterstützt (Erkennt aber nicht alle 3D-Karten, was die alte Diskussion über Sinn und Unsinn zusätzlicher 3D-Hardware wieder aufbringt. Auch mit einigen Gamepads konnte die Software nichts anfangen, mit einem Gravis Gamepad gab´s dann keine Probleme). Ohne 3D-Beschleunigerkarte zeigt "Toshinden" gegenüber "Virtua Fighter" allerdings klare Performance-Nachteile. Neben dem viel zu schnell durchgezockten Solospiel, dem klassischen Arcade-Modus und dem obligatorischen Zwei-Spieler Modus an einem Rechner stehen eine Modem- bzw. Netzwerkoption zur Verfügung, um auch örtlich getrennten Streithähnen den virtuellen Fight zu ermöglichen. sg

Die Mädels sind schnell und wendig aber nicht so stark



GEHT SO

Sascha Gliss

Sorry Takara, aber auch "Toshinden" läßt mich nicht meinem ewigen Prügelfavoriten "Super Streetfighter II Turbo" untreu werden. Zwar eignet sich das 3D-Beat'em up mit seinen bisher einmaligen 360° Kamerafahrten und detaillierten Polygon-Protagonisten prima für Protzereien à la "Schaut mal, was mein Computer kann", auf der spielerischen Seite jedoch hinkt das High Tech-Produkt dem 2D-Oldie hinterher. So ist die Prügelknaben-Riege mit nur acht Mitgliedern recht mager besetzt, was das Solospiel zu einem ziemlich kurzen Vergnügen werden läßt. Der größte Pferdefußfindet sich aber in der Konzeption des Spiels selbst: So schön frei fliegende und zoomende Kameras für einen Zuschauer auch sein mögen, als Spieler hat man nie das Gefühl, seinen Charakter wirklich zu beherrschen. Vergleicht man das Spiel schließlich mit seinem direkten Konkurrenten "Virtua Fighter," fällt auch noch der ungezügelte Hardwareappetit unangenehm auf. "Virtua Fighter" ist spielbarer, "Street Fighter 2" unübertroffen.

Name .... **Toshinden**
Genre .... Prügelspiel
Hersteller .... Takara/Funsoft
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 90 Mark
Spieler .... 1 bis 2

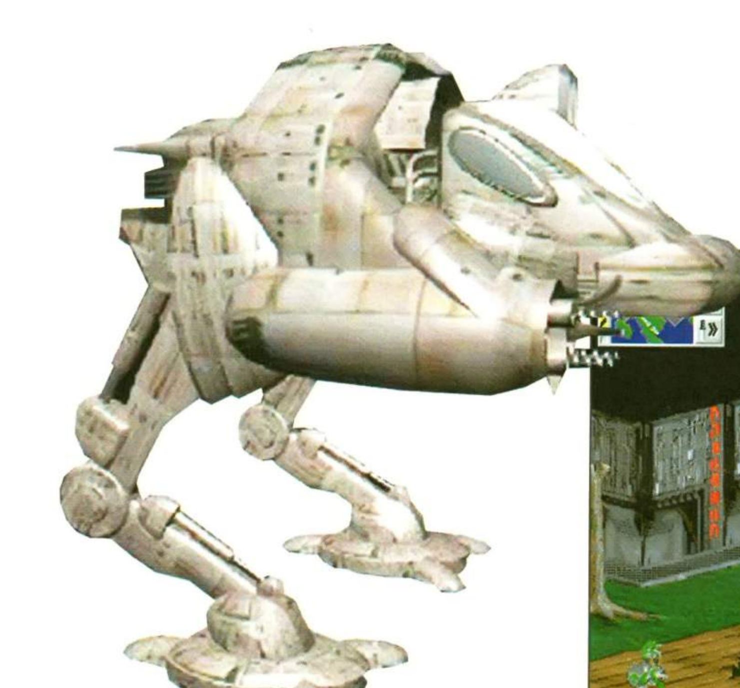
System .... DOS
Festplatte belegt ... 7 bis 14 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung ... Tastatur,Gamepads
Extras ... Netzwerk-/Modemoption

	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			166
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik **71%**
Sound **62%**
Spielspaß

Solo	Multi
71%	73%

TOTAL

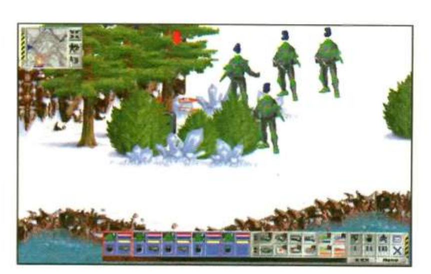


Diese Salve der beiden blauen Enforcerbots hat leider voll gesessen

Domarks Militärroboter proben den strategischen Aufstand gegen die Menschheit und Bullfrogs "Syndicate".



Für jeden Geschmack die passende Zoomstufe: Hier ein großer Bildausschnitt ...



... und hier die zwar nicht so übersichtliche, dafür aber detailliertere Alternative

Manager, die das Geschäftsgebahren des 20. Jahrhunderts als hart und unerbittlich ansehen, würden sich bei den im Jahre 2140 üblichen Methoden wohl am liebsten zwischen Handy und Notebook in ihrem Aktenkoffer verkriechen. Denn die den Kosmos umspannenden Konzerne, die längst auch das politische Ruder an sich gerissen haben, bekriegen sich nicht mehr allein mit aggressivem Marketing – nein, sie hetzen sich gegenseitig immer intelligentere, immer effizientere Kampf-Mechs auf den Hals. Ein kleiner Bug im Programm dieser Stahlkolosse führt dazu, daß die geifernden Hunde schließlich gegen ihre Herrchen revoltieren und das Universum in absoluter Anarchie versinkt. Jahre später raufen sich auf dem Planeten Caetnor menschliche Widerstandszellen zusammen. Aus gestohlenen Roboterteilen und dem eigen Fleisch und Blut erschaffen sie eine Armee von Cyborgkriegern. Ist Caetnor erst einmal befreit, springt der Funke der Rebellion sicher auch auf die anderen unterdrückten Kolonien über – so die Überlegung. Ihr bekommt die würdevolle Aufgabe zugewiesen, ein Partisanen-Platoon durch 20 kriegsentscheidende Missionen zu führen und somit zum Volkshelden zu avancieren.



Links im Bild: Arnold Lewis´ Cyberimplantate entsprechen dem höchsten Standard

Zwei unerfahrene, frisch zu Mensch/Maschine-Symbionten umgewandelte Soldaten sowie eine Handvoll Credits, sind Euer Startkapital bei "Total Mania". Jeder erfolgreich abgeschlossene Einsatz bringt Erfahrungspunkte, die ausschlaggebend für die Beförderung bzw. Neurekrutierung von Soldaten sind. Der Dienstgrad eines Kämpfers ist an der Farbe seiner Rüstung ablesbar. In personeller Vollausstattung lenkt Ihr sechs Cyborgs gleichzeitig. Für alle Handfeuerwaffen Eures Arsenals, seien es nun simple Laser, Plasmakanonen oder Raketenwerfer, gibt es unterschiedlich effektive Munitionstypen. Leider sind die Wissenschaftler der Resistance nicht in der Lage, präzise Forschungsaufträge für Waffen und andere Utensilien entgegenzunehmen. Erst wenn Ihr neue Technologien vom Schlachtfeld mit in die heimische Basis bringt, können sie diese reproduzieren und Euch zum **Verkauf** anbieten. Das nötige Kleingeld verdient Ihr Euch ebenfalls durch eifriges Sammeln: Plünderung der gegnerischen Vorräte an Rohstoffen

MANIA

wie Eisen, Gold oder Plutonium bringt Erleichterung für das arg strapazierte Rebellen-Budget. Die Komplexität der Aufträge steigt beständig: Fünf Missionsziele, deren Erfüllung Euch kreuz und quer durch die isometrischen Terrains führen, sind keine Seltenheit. Eine typische Levelkarte besteht aus einer Winter, Wüsten-, oder Wiesenlandschaft mit diversen mehrstöckigen bzw. unterkellerten Gebäuden. Betretet Ihr ein solches Bauwerk, werden die Etagen über derjenigen, auf der Ihr Euch befindet, einfach ausgeblendet, um die freie Sicht auf das Team zu ermöglichen. Das Gros der Türen im Spiel ist glücklicherweise unverschlossen – wer keine Zeit mit der Suche nach Schlüsseln vergeuden will, kann sich manchmal auch dadurch Zutritt verschaffen, daß er ein Loch in die Wand neben der Tür sprengt.
Je nach individueller Taktik laßt Ihr Eure Truppe im Pulk marschieren oder manövriert jeden Landser einzeln. Statusbalken für Gesundheit, Schildstärke und Batterieenergie halten Euch über das Befinden der Cyborgs auf dem laufenden. Eure Kraftzellen entleeren sich auch dann, wenn Ihr tatenlos herumsteht, ohne genügend Ersatzbatterien im Gepäck kommt Ihr nicht weit. Den Finger am Abzug kontrolliert Ihr entweder vollständig manuell oder greift auf einen der drei bezüglich des Aggressivitätsniveaus abgestuften Automatikmodi zurück.
Für Multiplayerfanatiker hält "Total Mania" sowohl eine "Deathmatch"- als auch eine "Fahneneroberungs"-Option bereit. *us*

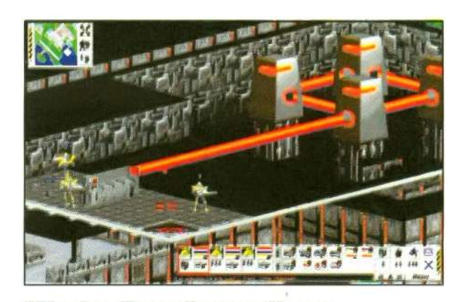


Punkt für Punkt trichtert Euch das Briefing die Missionsziele ein

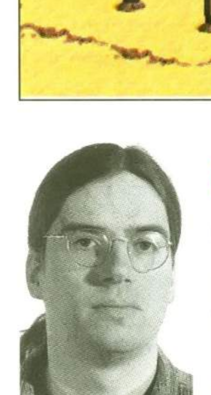


Wie bereits in unserem ECTS-Bericht erwähnt, hieß "Total Mania" ursprünglich "Total Mayhem". Wohl um Verwechslungen mit dem noch nicht fertigen "Mayhem" von Mirage (ebenfalls ein "Syndicate"-Clone) zu vermeiden, entschloß sich Domark zur Umbenennung.

Der Balken über der Feindeinheit rechts zeigt ihren Zustand



Mit der Zerstörung dieser Apparatur habt Ihr endlich den Sieg errungen



Ulrich Smidt

GEHT SO

Halb Programmierer-England reitet derzeit scheinbar auf einer Welle von "Syndicate"-Clones. "Gender Wars" von SCI machte den Anfang, nun zieht auch Domark nach. Die Frage ist nur: Wer braucht 1996 die Kopie, wenn das drei Jahre ältere Original weitaus mehr Spaß macht? Weitere Fragen bleiben nicht aus: Wer quält sich gerne ohne Speichermöglichkeit Ewigkeiten durch ein riesiges Missionsgebiet, weil die heißersehnte Schlüsselkarte gut versteckt hinter einer Mauer liegt? Warum bringt es die AI nur selten auf Anhieb zustande, die Cyborgs durch relativ lichtes Unterholz zu bugsieren, ohne daß mindestens einer von ihnen irgendwo "hängenbleibt", so daß nur das Abfackeln des umgebenden Waldes weiterhilft? Und wäre es nicht nett gewesen, den verschiedenen Landschaftstypen auch spezifische Eigenschaften zuzuweisen? Nun ja, nach Abzug aller großen und kleinen Mankos bleibt ein Spiel ohne echte Thrills, dessen Glanzlichter die qualitativ sehr guten, aber quantitativ viel zu mageren Zwischensequenzen sind.

Name .... **Total Mania**
Genre .... Action/Strategie
Hersteller .... Domark
Niveau .... mittel
Preis .... ca. 120 Mark
Spieler .... 1 bis 8

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System .... Win'95
Festplatte belegt .... 80 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
Extras . Multiplayer über Netzwerk, ... (Null-)Modem

Grafik **61%**
Sound . **noch nicht fertig**
Spielspaß



Im Auftrag von Sierra hat Coktel Vision einen spielbaren Thriller gefilmt

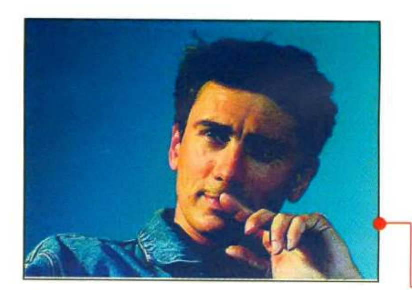
URBAN



Marcos und Max in der Sauna oder: noch sitzt er da, der Schurke



Wie bei einem richtigen Film, wurde auch bei Urban Runner ein Storyboard angelegt. Hier ein Bild daraus



Max, Held des Spiels...



... und Adda, deren Rolle Ihr ebenfalls übernehmen könnt

Eigentlich hätte es ja nur ein "nettes Treffen" mit dem örtlichen Drogenboß Marcos sein sollen, aber was sich dann in der Sauna und in den anschließenden Stunden ergibt, ist dann alles andere als erfreulich: Es endet nämlich mit dem vorzeitigen Ableben von Marcos. Sierra geht mit dem interaktiven Krimi-Adventure "Urban Runner – Lost in Town" neue Wege. Statt des aus "Phantasmagoria" und "The Beast Within" bekannten Blue-Screen-Verfahrens setzt man nun fast durchgehend auf bildschirmfüllende Videos. Als **Max**, Privatschnüffler, in besagter Sauna eintrifft, ist Marcos bereits tot. Hastig verläßt Max den Tatort. Zu seinem Pech schnappt er sich den falschen Schrankschlüssel und steckt damit nicht nur in Marcos´ viel zu kleinen Klamotten, sondern auch bis zum Hals in der Sch... Nach einer wilden Jagd landet Max schließlich von einem Leibwächter verfolgt in einer alten Fabrik, wo er im Keller eingeschlossen wird. Dort erst beginnt das eigentliche Adventure. Die Flucht aus dem Keller und vor dem Gorilla ist nur der Anfang zahlreicher Verwicklungen, mit denen sich Max auseinandersetzen muß. Nachdem er unerwartete Hilfe von Marcos´ Ex-Freundin **Adda** erhält, beginnt sich die ganzen Geschichte langsam zu entwirren. Anscheinend hatte Marcos mit einigen zwielichtigen Politikern eine Geheimorganisation gegründet, zu deren Zielen es gehörte, mit Genen zu experimentieren. Der Einfluß dieser Gruppe ist offenbar so groß, daß Max selbst der Polizei nicht mehr trauen kann. Die versucht nämlich ebenfalls, dem armen Helden den Mord an Marcos in die Schuhe zu schieben. Durch Verwendung von Steadycams und 'At Location'-Drehorten entstanden Szenen, die einem professionellen Thriller kaum nachstehen. Da Sierra endlich auf das unbefriedigende Blue-Screen-Verfahren verzichtet hat, ergibt sich eine bessere Filmqualität und somit auch ein besserer grafischer Gesamteindruck. Alle Rollen wurden mit professionellen Schauspielern besetzt. Lediglich die deutsche Synchronisation ließ ein wenig zu wünschen übrig. Das eigentliche Spiel treibt Ihr über Standbilder bzw. einen animierten Mauszeiger voran, der immer wieder zwischen den Videosequenzen auftaucht. Die Folgen dieser Handlun-



"Robert de Niro für Arme" mit leicht psychopathischer Manikür-Manie



Alte Pfadfindertricks sterben niemals aus

RUNNER
Lost in Town

gen sind wiederum als Video zu sehen. Während ein Teil der Rätsel ganz klassisch aufgebaut ist – Ihr müßt bestimmte Dinge oder Zusammenhänge untersuchen und kombinieren – testen andere Aufgaben Eure Streßfestigkeit und Eurer Konzentrationsvermögen unter enormem Zeitdruck. Diese Zeitprüfungen stellen für mich einen der wenigen Kritikpunkte in einem ansonsten recht gefälligen Spielverlauf dar: Oft ist die Zeit so knapp bemessen, daß selbst sehr geübte Spieler keine Chance haben, eine Aufgabe auf Anhieb zu knacken. Oft sterbt Ihr gleich mehrere Tode an derselben Stelle, bis Ihr die Szene so gut auswendig kennt, daß Ihr im Reflex handelt. Ich dachte eigentlich, diese Art der Spieldramaturgie sei seit "Dragon´s Lair" überholt. Wenigstens gibt´s unbegrenzte Continues. Während Max zu Beginn des Spiels noch ganz alleine unterwegs ist, schließt sich Euch bald Marcos´ Ex-Freundin Adda an, deren Rolle Ihr ebenfalls übernehmen könnt, so daß Ihr ab dort die Wahl zwischen zwei Lösungswegen habt. *bru*



Im oberen Fenster seht Ihr den anrückenden Gegner



I don't wear sunglasses at night. Also ab in den Müll damit!



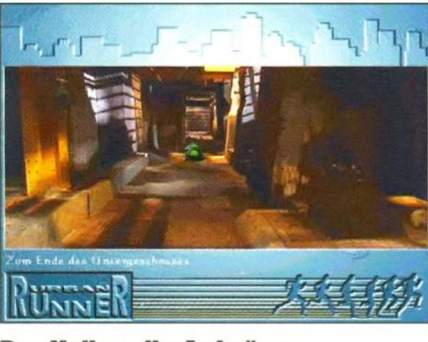
Ahh, endlich Tageslicht!



Auf diesem Screen könnt Ihr zwischen den Charakteren hin- und herschalten



Aus unserer Galerie: Heute ein Meisterwerk aus der Reihe "Die zahlreichen Tode des Mr. M."



Der Keller, die Aufwärmrunde für Adventureprofis



Claudius Brunnecker

GEHT SO

Was anfangs nach einem höchst durchschnittlichen und eher passiven als interaktiven Filmchen aussieht, gewinnt leider erst nach einer für meinen Geschmack etwas übertriebenen Kino-Einlage an Gehalt, so daß der geneigte Thriller-Fan zu Beginn ein gerüttelt Maß Geduld aufbringen muß, um später dann doch noch überrascht ein Adventure im ursprünglichen Sinn vorzufinden. Nach dieser Weile jedoch beginnt die Sache richtig Spaß zu machen, man beißt sich regelrecht an den Rätseln fest. Wären nur nicht diese nervtötenden Echtzeitprüfungen! Nichts gegen einen erhöhten Adrenalinspiegel, liebe Freunde von Coktel, doch Actionsequenzen sollten mindestens so gut abgestimmt sein, daß sie nicht unfair werden und selbst Fortgeschrittene nicht im Schnitt vier Tode sterben, bis sie eine Szene knacken! Das ist einfach nicht mehr zeitgemäß! Andererseits sollte nicht unerwähnt bleiben, daß die Filmsequenzen erfreulich professionell wirken. Kein Meilenstein, aber auf jeden Fall einen Blick wert...

Name .... **Urban Runner**
Genre .... Adventure
Hersteller .... Sierra
Niveau .... mittel
Preis .... ca. 130 Mark
Spieler 1

System ...... Einfoed 3.1, Win'95
Festplatte belegt .... 8 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Maus
....
Extras .... keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

Grafik **70%**
Sound **56%**
Spielspaß
69%

Bilder auf [CD]



WITCHAVEN II

Blood Vengeance

Monstermetzeln im Dungeon: Capstone läßt wieder mal Helden gegen Hexen antreten



Der Mino-Drachen ist schon aus dem ersten Teil bekannt

Die Zwischendimension aus "Witchaven 1" ist befreit, die böse Hexe Illwhyrin besiegt und eigentlich freut sich Held Grondoval schon auf ein gemütliches Rentnerdasein – aber leider kommt alles anders: Illwhyrin hat nämlich eine ebenso böse Schwester, und die entführt kurzerhand alle Bewohner aus Grondovals Heimatdorf. "Witchaven 1", vor gut neun Monaten erschienen, war eines der ersten 3D-Programme mit durchgehender SuperVGA-Grafik und konnte insgesamt überzeugen. Auch im zweiten Teil sieht der Spieler die Welt durch die Augen Grondovals und kämpft sich durch 15 Level, dazu kommen noch mehrere Geheimwelten. Überall warten Heil- und Zaubertränke darauf, eingesammelt zu werden. Verschiedene Zaubersprüche ruft der Spieler über die Funktionstasten auf. Das Angebot reicht vom Feuerball bis zum Flugzauber – allerdings müssen für die Verwendung von Magie ausreichend Erfahrungspunkte gesammelt werden. Seine Gegner metzelt der Held überwiegend mit Nahkampfwaffen nieder: Ein Hieb mit dem Schwert, drei Schritte zurück, ausholen und gleich wieder zuschlagen. Zur Verfügung steht das übliche Fantasyarsenal, zwei Fernwaffen sind mit ihrer geringen Durchschlagskraft nur für taktische Einsätze aus der Distanz geeignet.



Rechts einer der neuen Gegner, ein Guardian. Links ein 08/15-Feind

Insgesamt hat sich in der Witchaven-Welt wenig geändert: Die Waffen sind die gleichen wie im ersten Teil, allerdings kann der Held sie jetzt verzaubern, dann wird das Kriegsgerät kurzfristig aufgewertet. Statt der knetgummiartigen Standard-Goblins hauen jetzt menschliche Rittersmänner auf den Spieler ein.



Ein verzaubertes Schwert: Mit einem Schlag dürfte der Gegner hinüber sein

Obwohl die Grafikengine mittlerweile ausgetestet sein sollte, stolpert Grondoval ständig über Bugs: So spazieren Gegner fröhlich in der Luft herum, manchmal versinkt der Spieler im Steinfußboden oder plumpst durch feste Brücken hindurch. Zusammen mit der unpräzisen Steuerung kann das zu Schwierigkeiten führen: Aus dem Lauf heraus braucht man bei Vollstops geschätzte 2-3 Echtwelt-Meter, um wirklich stillzustehen. Außerdem wird das Programm im SuperVGA-Modus bei großen Gegneransammlungen derart langsam, daß auch ein schneller Pentium die Bewegungen nicht mehr flüssig darstellt. Der Programmcode aus "Witchaven" ist übrigens mit dem von „Duke Nukem" verwandt, der aber viel besser optimiert wurde. Auf der CD findet sich neben dem Spiel auch der "Duke Nukem"-Fans bekannte Leveleditor „Build" in einer an die "Witchaven"-Engine angepaßten Variante. *ste*

NA JA

Peter Steinlechner

Glückwunsch, der „Grüne Punkt" für Software-Recycling geht diesen Monat an „Witchaven 2". Was uns hier als Fortsetzung zum Vollpreis verkauft wird, bietet die Konkurrenz umsonst in Form privat erstellter User-Level. Wenn sich schon am grundsätzlichen Spielprinzip nichts ändert, hätte man wenigstens ein paar wirklich neue Waffen spendieren können, einzige echte Verbesserung sind die ausgetauschten Sprites der Standardgegner. Insgesamt hat mir der erste Teil besser gefallen. Zum einen hat es Capstone diesmal mit der Schwierigkeit arg übertrieben: Ständig fliegen dem armen Helden Feuerbälle um die Ohren, immer wieder muß er mit der viel zu unpräzisen Steuerung mühsam über Lava-Seen springen. Zum anderen hat auch das Leveldesign deutlich nachgelassen. Zwar sehen die neuen Höhlen, Schlösser und Dungeons genauso beeindruckend aus wie in „Witchaven 1", sind aber spielspaßmäßig weniger originell. Mal abwarten, was uns in Teil Drei erwartet - der wird in der Endsequenz schon vorsichtig angekündigt.

Name	**Witchaven II**
Genre	Action
Hersteller	Capstone/CDV
Niveau	einstellbar/schwierig
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 16
System	DOS
Festplatte belegt	60 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus, Tastatur, Joystick
Extras	Netzwerk, (Null-)Modem

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		100	
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik 70%
Sound 45%

Spielspaß

Solo	Multi
50%	55%

FANTASTISCH

In der Rolle einer der vier Helden einer Fantasy-Welt führen Sie Ihre Truppen gegen den dunklen Schattenmeister und seine Anhänger. Bei den Schlachten können Sie Gold erobern, um noch schlagkräftigere Truppen zu entwickeln. Ihre Armee besteht aus bis zu 120 verschiedenen Truppengattungen. Darunter sind unter anderem Drachen, Ritter, Gnome und Samurais. Sie können Ihre Gegner in fünf Kontinenten bekämpfen oder jedes nur erdenkliche Schlachten-Szenario selbst erstellen.
FANTASY GENERAL verwendet das vielgelobte, intuitiv zu bedienende Interface von „Panzer General", die Handlung versetzt Sie in eine Fantasy-Welt mit deren Truppen.

PHANTASTISCHE MERKMALE:

- Über 120 verschiedene Fantasy-Truppengattungen stehen unter Ihrem Befehl.
- Forschungsmodus.
- Vier verschiedene Charaktere stehen dem Spieler zur Wahl.
- Fünf Kontinente müssen von dunklen Mächten befreit werden.
- Spielen Sie gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner per Modem.

Erhältlich für PC CD-ROM



GOLD PLAYER

AWARD PC Games

Mindscape International
Zeppelinstraße 321
45470 Mülheim a. d. Ruhr
Tel. (02 08) 9 92 41-0
Fax (02 08) 9 92 41-29

MINDSCAPE

EURO 96

EM pur: Gremlins abgespeckter ranSoccer-Nachfolger geht auf Kundenfang.



Jedes Stadion wird einzeln vorgestellt



Deutschland-Kroatien: Ein Viertelfinale der EM



Vielleicht wäre das mal 'ne Variante für Bertis Buben



Die Steuerung blieb gleich, die Gegenspieler wurden intelligenter

Welch Überraschung: Auch zur Europameisterschaft in England gibt es selbstverständlich das passende "offizielle" Spiel – in diesem Falle hat sich Gremlin die gewiß nicht billige Lizenz geschnappt und daraus ein Programm gestrickt. Überanstrengt haben sie sich dabei wohl nicht, entspricht es von Grafikengine und Steuerung her doch dem vor einem halben Jahr veröffentlichten ranSoccer aus dem eigenen Hause. Das wußte zwar mit seiner opulenten 3D-Grafik samt schick animierten Polygonspielern zu gefallen, konnte in puncto Spielwitz und Steuerung aber nicht gegen das gleich alte "Fifa ´96" von EA Sports anstinken. Vernichtende Kritik mußten vor allem die Keeper einstecken, die zwar ab und an unhaltbare Bälle rausfischten, aber größtenteils eher den Eindruck erweckten, als hätten sie sich zufällig auf den Platz verirrt. Die Programmierer versprachen Verbesserung – und tatsächlich, 30-Meter-Roller sind für die Torhüter kein Problem mehr, herumliegenden Bällen im Fünfmeterraum schenken sie jetzt endlich gebührende Beachtung.

"Euro 96" ist keine Zusatz-CD zu "ranSoccer", sondern ein völlig eigenes Produkt. Soll heißen, die ganzen Turniere und Ligen der Urversion hat Gremlin rausgeschmissen, gespielt werden darf ausschließlich auf der britischen Insel mit den 16 für die EM qualifizierten Nationalteams. Wollt Ihr nicht die ganze Europameisterschaft bestreiten, steht eines der acht EM-Stadien für ein Freundschaftsmatch oder eine Trainingseinheit bereit. Die Spielernamen sind natürlich alle original, selbst deren fußballerische Qualitäten entsprechen halbwegs der Wirklichkeit. Nach wie vor eine Klasse für sich sind die Animationen der Spieler. Lebensechter kriegt man die Bewegungen beim Passen oder Stoppen mit der Brust



Spielfeldnahe Kameras liefern beeindruckende Bilder



Michael Galuschka

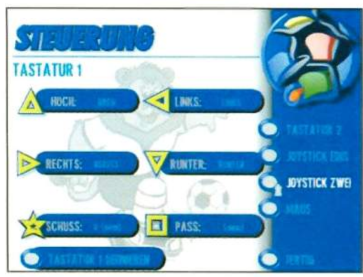
GEHT SO

Es mag auf den ersten Blick paradox erscheinen, daß "Euro 96" besser zu spielen ist als ranSoccer und trotzdem abgewertet wird. Wie kommt's? Ganz einfach: Ein Vollpreisprodukt anzubieten, daß sich ausschließlich um die EM dreht, halte ich für ziemlich dreist. Was habe ich davon, in ein paar Monaten die Partie Türkei-Kroatien noch mal nachspielen zu dürfen? Der Dauermotivation sind die mageren 16 Nationalteams nicht zuträglich, zumal auch von einem Ligamodus weit und breit nichts zu sehen ist. Über Modem- oder Netzwerk sieht die Sache wieder ein bißchen anders aus. Hier kommen diese Mängel nicht so zum tragen, da man nur mal schnell ein Spielchen zwischendurch riskiert. Daß sich Torwart und Spieler jetzt intelligenter verhalten, ist mir kaum ein Lob wert, das sollte für ein anständiges Fußballspiel heutzutage selbstverständlich sein. Einige Mängel wurden zudem wieder nicht beseitigt. Das Tor ist immer noch zu klein, die wenigsten Perspektiven sorgen für Überblick. Insgesamt wieder mal viel Lizenz für wenig Spiel.

kaum hin. Steuerungstechnisch blieb alles beim alten. Gremlin setzt auf die eigenwillige Multi-Symbol-Methode, bei der die Markierung des aktiven Spielers den momentanen Status anzeigt. Ist er im Ballbesitz, leuchtet ein Dreieck auf, das in einer günstigen Schußposition heftig zu blinken beginnt, zieht der Kicker auf der Außenbahn davon, verwandelt sich die Anzeige in ein Quadrat. Jetzt fliegt nach dem Drücken des Schußbuttons eine gutgezirkelte Flanke in den gegnerischen Strafraum. Ein Kreis bedeutet, daß der Akteur gerade gesteuert wird, ohne den Ball zu führen. Steht dies kurz bevor, weist ein Stern darauf hin. Für Erheiterung sorgt immer noch der wild herumhüpfende Fußball, der statt aus Leder aus Gummi zu bestehen scheint und den physikalischen Gesetzen erfolgreich trotzt. Den Humorpegel hält der deutsche Sprecher hoch, der zwar ein großes Repertoire an Samples aufzuweisen hat, diese aber teilweise zum völlig falschen Zeitpunkt losläßt und zudem mit seiner leicht tuntig angehauchten Stimme abschreckt. Unsere alpenländischen Nachbarn können bei der Installation übrigens auch einen österreichischen oder schweizer Reporter auswählen, der die Matches dann im dezenten Dialekt des jeweiligen Landes kommentiert.

Eine witzige Idee überkam Gremlin beim Netzwerkmodus. Bis zu 20 Spieler dürfen sich einloggen und mit einem eigenen Mann dem Ball nachjagen, was öfter zu einem heillosen Durcheinander führt. *mg*





Die Tastatur dürft Ihr frei belegen



Die deutschen Kicker feiern ihr 1:0 gegen die tschechische Mannschaft



Die niedrigere VGA-Auflösung läuft schon auf einem 486er angenehm flüssig

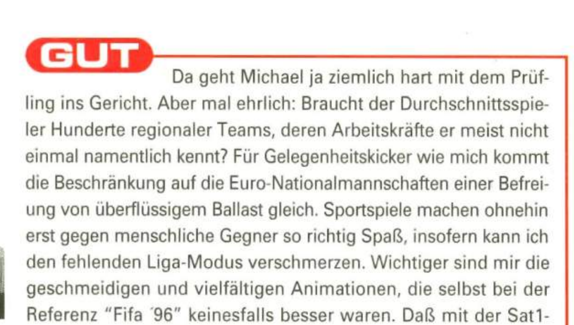
Die Flugbahn des Balles spottet manchmal jeder Beschreibung



Der klassische "von oben"-Stil der 80er Jahre



Die Polygonspieler sind ein bißchen dünn ausgefallen



Ulrich Smidt

GUT

Da geht Michael ja ziemlich hart mit dem Prüfling ins Gericht. Aber mal ehrlich: Braucht der Durchschnittsspieler Hunderte regionaler Teams, deren Arbeitskräfte er meist nicht einmal namentlich kennt? Für Gelegenheitskicker wie mich kommt die Beschränkung auf die Euro-Nationalmannschaften einer Befreiung von überflüssigem Ballast gleich. Sportspiele machen ohnehin erst gegen menschliche Gegner so richtig Spaß, insofern kann ich den fehlenden Liga-Modus verschmerzen. Wichtiger sind mir die geschmeidigen und vielfältigen Animationen, die selbst bei der Referenz "Fifa '96" keinesfalls besser waren. Daß mit der Sat1-Lizenz auch Jörg Wontorra verschwand, ist bedauerlich. Dafür holte Gremlin gleich drei Kommentatoren von der Ersatzbank, die dank ihres reichhaltigen Vorrats an unsinnigen Floskeln so lebensecht wirken, daß Zweifel an der Existenz eines Heribert Faßbender aufkommen. Trotz fummeliger Steuerung hat sich "Euro '96" mit Features wie dem 20-Spieler-Netzwerk-Modus Platz zwei unter den aktuellen Fußballumsetzungen erkämpft.

Name .... **Euro 96**
Genre .... Sportspiel
Hersteller .... Gremlin
Niveau .... mittel
Preis .... ca. 90 Mark
Spieler .... 1 bis 20

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen			75

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System .... DOS
Festplatte belegt ... 25 – 75 MByte
RAM-Ausstattung .... 4 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus .... Joystick
Extras ... Modem/Netzwerkmodus

Grafik 76%
Sound 65%
Spielspaß

Solo	Multi
69%	75%

Bilder auf

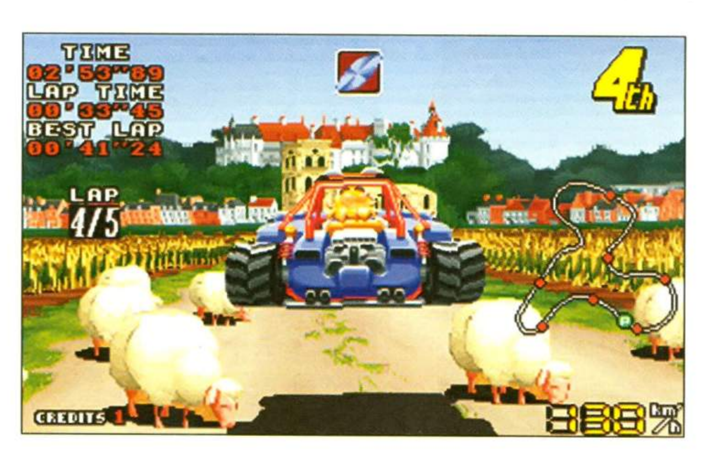
WORLD RALLY FEVER

Auf 16 Strecken driften völlig wildgewordene Buggys um vier extrem häßliche Messingpokale.

Während die Formel 1 samt Schumi-Superstar nach wie vor für anhaltende Massenhysterien gut ist, finden die Läufe zur Rally-WM seit dem Abgang von Walter Röhrl von der Öffentlichkeit weitgehend unbemerkt statt. Die Wurmgötter von Team 17 verbanden Elemente beider Rennsportserien zu einem Funspiel, das an Dutzende ähnlicher Titel aus der C64- und Amigazeit erinnert, wie z.B. "Powerdrift". Acht Anime-ähnliche Piloten verschiedenster Nationen streiten sich auf identischen Buggys um Punkte und Pokale. Um in den nächsten Lauf vorzustoßen, ist eine Endplazierung auf dem Siegespodest erforderlich. Reichen die üblichen fahrerischen Mittel nicht aus, kommen ein paar Gemeinheiten zum Einsatz. Kisten versperren den Weg und sorgen bei einem Zusammentreffen für vorübergehenden Stillstand. Als "Superwaffe" darf man mit etwas Glück gleich eine ganze Reihe absetzen; mindestens einer bleibt dann garantiert hängen. Doch auch im Kampf gegen besser positionierte Konkurrenz ist man nicht hilflos. Mit einer genau geschlenzten Bombe zerlegt es das Gefährt des Mitstreiters für ein paar Sekunden in seine Einzelteile. Die Extras sind allerdings nicht von vornherein an Bord, sondern werden erst mit dem Durchfahren der entsprechenden Hinweisschilder aufgesammelt. Da maximal eine Waffe verfügbar ist, erweist sich eine flotte Verwendung als ratsam; nach der Zieldurchfahrt bringt eine zurückgehaltene Bombe logischerweise nichts mehr.



Als Lonesome Cowboy auf vier Rädern durch die Wüste von Utah



In Frankreich behindern friedlich weidende Schafe die Fahrt



Hier ist gut zu erkennen, wie der Horizont in der Kurve "schrägsteht"

Außer der Fahrbahn selbst und ein paar spärlichen Objekten besteht die Grafik von WRF hauptsächlich aus Bitmaps. Dies sorgt, auch wegen der ausschließlich verwendeten Low-Res-Grafik, schon auf Rechnern der Mittelklasse für ein rasantes Fahrgefühl, kann allerdings rein optisch nicht gegen Konkurrenten vom Kaliber eines "Bleifuß" anstinken. Allerdings muß man Team 17 lassen, daß sie so ziemlich das Letzte aus diesem althergebrachten Stil herausgeholt haben, die einzelnen Landschaften sind atmosphärisch sehr gelungen. Zusätzlich lockern einige Gags das Geschehen auf. So prasseln in Hawaii Kokosnüsse auf unvorsichtige Crashpiloten nieder und Hula-Hula-Mädchen, die man prima auf die Schippe nehmen kann, versperren den Weg. Wer einen robusten Magen hat, kann einen mehrstufigen Rotationseffekt zuschalten, bei dem sich in jeder Kurve die Umgebung in Relation zum Fahrer neigt, was nach ein paar Rennen aber eher nervt denn nützt. Schmerzlich vermißt haben wir einen Mehrspielermodus. Für ein zünftiges Splitscreenduell wäre "World Rally Fever" geradezu prädestiniert. Welcher alte "Lotus"-Fan erinnert sich nicht mit glasigen Augen an in nächtelangen Sitzungen kaputtgefahrene "Competition Pro"-Joysticks... *mg*



Michael Galuschka

GEHT SO

Nach dem brillanten "Worms" fällt Team 17 mit "World Rally Fever" wieder ins tiefste Computermittelalter zurück, jeder Pixel erinnerte mich an die Blütezeit des Amigas. Einen gewissen Charme muß man WRF dennoch zugestehen; in der Zeit hochauflösender 3D-Grafiken mutet es fast schon nostalgisch an, mit simplen Buggys durch die VGA-Bitmapplatten eines Weizenfeldes zu pflügen. Zudem ist für Abwechslung gesorgt: Jeder Kurs erfordert eine spezielle Renntaktik, Kisten und Bomben wollen ähnlich überlegt eingesetzt werden wie ein frischer Satz Qualireifen in der Formel 1. Unverzeilich sind jedoch einige schwere Patzer, die mich des öfteren ins Lenkrad beißen ließen. Am Start sieht man wegen der saumäßigen Beschleunigung der eigenen Kiste das Feld zumeist am Horizont verschwinden. Aufzuholen ist nicht ganz einfach, da das Fahrverhalten keine physikalischen Gesetze zu kennen scheint. Nach einem Sprung ist der Wagen mehrere Augenblicke unkontrollierbar, zum Ausgleich fährt er dafür fast von alleine um die Kurve.

Name .... **World Rally Fever**
Genre .... Rennspiel
Hersteller .... Team 17/Ocean
Niveau .... mittel
Preis .... ca. 80 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		25	
empfohlen		66	

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System .... DOS
Festplatte belegt .... 5 MByte
RAM-Ausstattung .... 4 MByte
Steuerung .... Tastatur, ... Joystick
Extras .... keine

Grafik 56%
Sound 64%
Spielspaß

65%

Demo auf

HEINZ HARALD FRENTZEN PRÄSENTIERT

F1 Manager 96

RTL SPIELEDITION

FEATURES:

- Alle Original-Strecken, Teams und Fahrer der aktuellen Formel 1-Saison 1996
- „On-Line" Hilfefunktion auf allen Spielbildschirmen
- Variable Schwierigkeitsabstufungen für Profis und Einsteiger
- Aufbau eines eigenen Rennteams oder Übernahme eines bekannten Rennstalls
- Komplexes Wirtschaftsmodell mit „Sponsoring-" und „Merchandising"- Funktionen
- Detailliertes Entwicklungs- und Forschungszentrum für den Fahrzeugentwurf
- Dreidimensionale, echtzeitberechnete Darstellung des Renngeschehens in SuperVGA
- Realistische Darstellung von Boxenstops, Ausfällen und Überholmanövern
- Kommunikation mit den Fahrern während der Rennen
- Soundtrack von CD

AUSSCHNEIDEN - AUSFÜLLEN - UND IM AUSREICHEND FRANKIERTEN BRIEFUMSCHLAG - AB DIE POST

COUPON

Ja, ich bestelle eine selbstlaufende Demo CD - inkl. Bonus Audio Track und Infomaterial - F1-MANAGER'96 gegen 3,-DM in Briefmarken.

Vorname, Nachname

Straße

PLZ, Ort

SOFTWARE 2000
STICHWORT: F1- INFOPACK
POSTFACH 110
23691 EUTIN











SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

POWER DATA

Die völlig bedeutungslos gewordenen Floppycharts lassen wir ab dieser Ausgabe weg und tragen damit dem steigenden Rücklauf von Mitmachkarten Rechnung: Ab sofort hat die Leserhitparade 30 Plazierungen!

Top 10 CD-ROM (Joysoft)

Platz		Name
1.	(–)	Duke Nukem 3D
2.	(1.)	Die Siedler II
3.	(2.)	Civilization II
4.	(–)	The Dig
5.	(–)	Silent Hunter
6.	(–)	Cyberia 2
7.	(–)	F1 Manager 96
8.	(–)	Rebel Assault 2
9.	(4.)	Command & Conquer
10.	(–)	Shannara

Ermittelt von Joysoft Köln durch Verkäufe im eigenen Firmenbereich. Erhebungszeitraum: Mai '96



Top 10 CD-ROM (Media Control)

Platz		Name
1.	(1.)	Die Siedler II
2.	(2.)	Civilization II
3.	(4.)	Command & Conquer
4.	(5.)	Die Fugger 2I
5.	(3.)	Wing Commander IV
6.	(6.)	Warcraft II
7.	(7.)	Hugo 3
8.	(–)	Conquest o. t. N. World
9.	(–)	Silent Hunter
10.	(8.)	FIFA Soccer ´96

Ermittelt von Media Control Baden Baden bei voneinander unabhängigen Fachhändlern. Erhebungszeitraum: Mai '96

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Gewinne werden uns jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

PC-Fun
Schillerstr. 22, 80336 München
Tel.: 089/591269

Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 3/96 sind:

Paul Chapman, Berlin
FANTASY GENERAL

Gunnar Witte, Eichenau
WING COMMANDER IV

Tobias Lanzerath, Neuhausen
COLONY WARS 2492

Ingo Kempermann, Gaildorf
CRUSADER: NO REMORSE

Heiko Seng, Ulm
THE RIDDLE OF MASTER LU

PC FUN

Top 30 Leserwahl

Platz		Name
1.	(1.)	Warcraft II
2.	(3.)	Die Siedler II
3.	(2.)	Command & Conquer
4.	(5.)	Duke Nukem 3D
5.	(4.)	Wing Commander IV
6.	(8.)	Worms
7.	(6.)	Civilization II
8.	(7.)	Descent II
9.	(9.)	TFX: EF 2000
10.	(10.)	Mechwarrior II
11.	(–)	Silent Hunter
12.	(13.)	FIFA Soccer ´96
13.	(14.)	Jagged Alliance
14.	(11.)	Crusader: No Remorse
15.	(–)	NBA Live ´96
16.	(–)	The Need for Speed
17.	(–)	Rebel Assault 2
18.	(–)	Bleifuß
19.	(–)	F1 Manager 96
20.	(–)	Advanced Tactical Fighters
21.	(–)	The Dig
22.	(12.)	NHL Hockey ´96
23.	(–)	Stonekeep
24.	(15.)	C & C Mission CD
25.	(–)	Das Schwarze Auge 2
26.	(–)	Die Fugger II
27.	(–)	Silent Thunder
28.	(–)	Conquest o. t. New World
29.	(–)	The Beast Within
30.	(–)	Bad Mojo

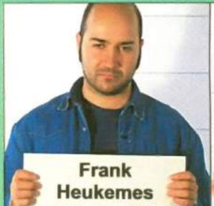
AUFGEPASST!

Käufern eines Microprose-Produktes winkt ab der nächsten Ausgabe die Chance, noch einen zweiten Top-Titel aus dem Hause des ehemaligen Simulationsspezialisten umsonst hinterhergereicht zu bekommen. Was Ihr dazu tun müßt?
Schickt einfach die sorgfältig ausgefüllte Registrierkarte Eures frisch erworbenen Spiels zurück zu Microprose, und mit etwas Fortune gehört Ihr zu den fünf Glücklichen pro Monat, die sich aus dem hochwertigen Angebot des Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen. Die Gewinner werden dann in jedem Heft an dieser Stelle abgedruckt. Ab Anfang Juli müßten die Packungen mit den Registrierkarten, auf denen sich das Power Play-Logo befindet, im Handel sein. Den Anfang soll übrigens Grand Prix 2 machen, das jetzt ziemlich sicher spätestens Anfang Juli in den Regalen der Händler stehen soll – wenn auch wegen Hunderttausender wartender Formel 1-Fans wohl nur recht kurz.



Steckbrief

Damit Ihr Eure Pappenheimer in Zukunft besser einschätzen könnt (vor allem unsere persönlichen Spiele-Vorlieben, stellen wir uns nicht nur der Knastkamera, sondern auch einem gnadenlosen Kreuzverhör

Knastkamera	All Time Favorites	freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft
	**Larry 1,** weil ich auf dem Atari ST in Schwarzeiß zwar "Ken sent me" herausgefunden, dann aber die Gummis vergessen hatte...	**Dungeon Keeper,** weil ich die kleinen frech trippelnden Helferlein des Kellermeisters so drollig finde und selber soo bööose bin.	**keiner,** weil mich diesen Monat kein Titel restlos begeistern konnte. Sonic lohnt sich natürlich, aber aus dem Alter bin ich raus.	**Toshinden,** weil ich von der PlayStation ein ganz anderes Spiel in Erinnerung hatte - wobei das hauptsächlich an der PC-Hardware liegt.
 	**Ultima VII,** weil es für mich kein Rollenspielszenario mit einer dichteren und in sich stimmigen Welt bei maximaler Handlungsfreiheit gibt.	**Deadly Games,** weil dem für mich nahezu perfekten "Jagged Alliance" nur noch der Multiplayer-Modus fehlte.	**Cyberstorm,** weil ich meiner Strategiespiel-Leiden-schaft endlich mal mit etwas anderem als Panzern frönen darf.	**Total Mania,** weil man bei einem Spiel mit solch gelungenen Vorbildern wesentlich gekonnter hätte kopieren können.
 	**Populous,** weil ich so gern Gott wäre und meinen Gegner mit Vulkanen, Erdbeben und sehr brutalen Rittern zum Weinen bringen will.	**Star General,** weil es in letzter Zeit kein gutes rundenbasiertes Space-Strategical gab.	**Cyberstorm,** weil endlich wieder Mechs, auch wenn´s nur Hercs sind, über Hexfelder laufen dürfen.	**Toshinden,** weil es auf meinem Pentium nicht flüssig zu spielen ist und nicht so geil wie auf der PlayStation aussieht.
 	**Indiana Jones IV,** weil es heute in einem ganzen Adventurejahrgang nicht so viele Rätselnüsse zu knacken gibt wie damals in einem einzigen Spiel	**Links LS,** weil man sich spätestens damit den Eintritt in einen exklusiven Golfclub sparen kann	**Cyberstorm,** weil die erfrischende Kombination aus Hexfeldstrategie und dem Earthsiege-Szenario echt gelungen ist	**Elisabeth I.,** weil das Spiel zwar ganz ordentlich, dabei aber ähnlich originell wie eine durchschnittliche Dancepop-Truppe ist
 	**Ultima 7,** weil man praktisch ein Jahre währendes Doppelleben in Britannia führen kann und dabei absolute Entscheidungsfreiheit genießt	**Jedi Knight,** weil es eine neue Runde des 3D-Duells zwischen LucasArts und id Software einleiten wird	**Cyberstorm,** in der sommerlichen Dürreperiode ist es trotz persönlicher Hexfeld-Abneigung noch das empfehlenswerteste Spiel	**Normality,** weil es nicht das Maximum aus der grandiosen Idee eines 3D-Adventures herausholt. Trotzdem noch überdurchschnittlich.
	**Monkey Island II,** weil ich immer noch, vom überraschenden Ende traumatisiert, auf die fällige Fortsetzung warte.	**Jedi Knight,** weil die (wenigen) Screenshots bereits supergenial aussehen. Könnte der Überflieger am StarWars-Himmel werden.	**Elisabeth I,** weil das Programm das letzte aus dem Genre "deutsche Wirtschaftssim" holt - und dank echter Spieltiefe viel Spaß macht.	**Witchaven II,** weil es ein Kunststück ist, trotz der guten Grafikengine einen schlechteren Nachfolger zu programmieren.

Echt abgefahren!





F1 Manager 96

Frage:

Wieviele neue Reifensätze darf ein Formel-1-Team pro Fahrzeug an einem Rennwochenende einsetzen?

Zu gewinnen:

Fahrertraining im Fahrsicherheitszentrum Nürburgring für Dich und drei Freunde. Voraussetzung: Führerschein und eigenes Auto. Euren Wunschtermin sprechen wir ab

Mitmachen & Gas geben

nur selber fahren ist geiler

Auch professionelle Formel-1-Piloten wie Heinz-Harald Frentzen haben ihr fahrerisches Können im harten Training erworben. Dank großer Fahrpraxis beherrschen sie ihr PS-starkes Sportgerät in den meisten Extremsituationen und reagieren instinktiv richtig bei auftretenden Gefahren.
Damit auch Sie im täglichen Straßenverkehr sicherer werden, lädt Software 2000 Sie ein, zu einem Intensivkurs im Fahrsicherheitszentrum Nürburgring. Hier üben Sie unter der Anleitung von erfahrenen Instruktoren optimale Brems- und Lenktechniken und das richtige Reagieren bei Aquaplaning und Glatteis. Lernen Sie auf der modernsten Schulungsstrecke Europas die Möglichkeiten und Grenzen ihres Fahrzeugs kennen und werden sie zum souveränen Teilnehmer im Straßenverkehr.

Franz Fabian

Franz Fabian, Geschäftsführer
Fahrsicherheitszentrum Nürburgring







Die richtige Antwort per Post an:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion: Power Play
Stichwort: Fahrertraining
Postfach 1304
85531 Haar bei München



SOFTWARE 2000

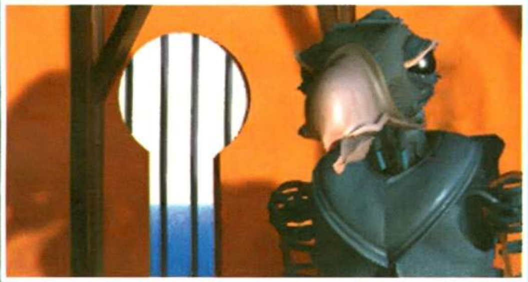


ÜBERLISTEN SIE DAS BÖSE IN DER MASCHINENWELT!


Entdecken Sie eine seltsame und verlassene Welt


Komplexe mechanische Maschinen transportieren Sie ...


... in ein Alternativuniversum


Sie treffen viele faszinierende Charaktere

LIGHTHOUSE

THE DARK BEING

Wagen Sie sich in ein exotisches Parallel-Universum, das von einem dunklen Wesen terrorisiert wird. Außerirdische Technologie, unirdischer Verrat und grausige Gefahr lauern hinter jedem Baum und hinter jeder Klippe ...

Im Vertrieb von BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE

CD-ROM GRATIS!

Halten Sie nach Lighthouse Ausschau-im Multimedia-Spielekatalog

Nachname: .... Vorname: ....

Adresse: ....

PLZ: .... Wohnort: ....

Land: ....

Schicken Sie diesen Coupon an:
Sierra Coktel Deutschland
Robert-Bosch Str. 32
63303 DREIEICH
DEUTSCHLAND



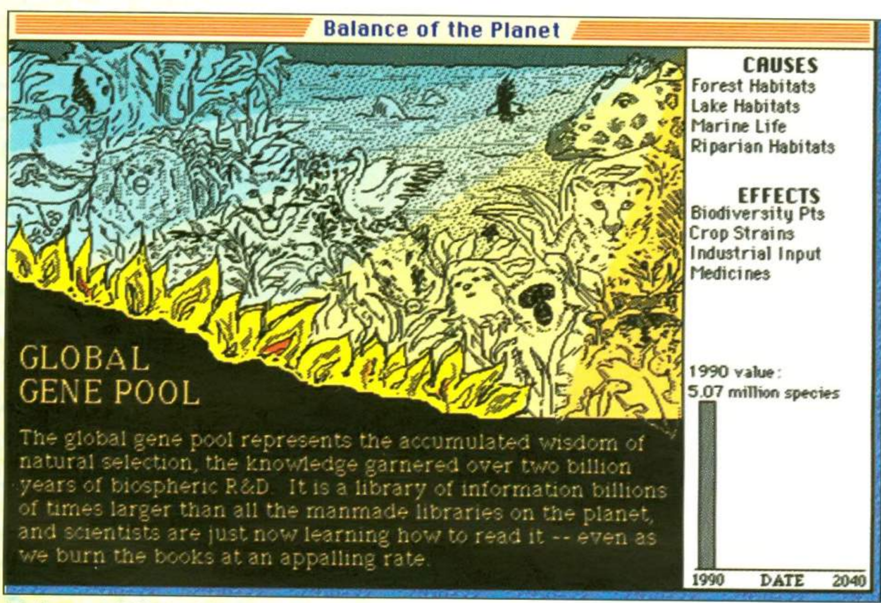
SIERRA®

CHRIS

Gründer der legendären



Unsere US-Korrespondentin führt jeden Monat Interviews mit bekannten Persönlichkeiten der Computerspiel-Branche. Jüngst hat sie sich entschieden, ihren Familiennamen wieder in die ursprüngliche, franko-kanadische Form zu bringen. Nur "Eight bucks" soll das ihren Angaben nach gekostet haben.



Balance Of The Planet: Eine Art "Sim Life" anno 1990

Einst gründete er die Computer Game Developer's Conference in seinem Wohnzimmer. Heute lauschen Größen wie Garriott, Molyneux und Meier den Theorien des "Übergottes" der Designerszene

Wenn man einer Gruppe von Spieledesignern zuhört, die gerade Chris Crawfords Design-Philosophien diskutieren, muß man interpretieren können. Wenn ein Designer sagt, "Das ist keine gute Idee. Sie ist nicht zu verwirklichen," dann sagt er in Wahrheit "Ich habe die Idee nicht verstanden." Wenn er andererseits sagt, "Die Idee ist brillant", dann hat er sie verstanden, und es ist sehr wahrscheinlich, daß man diese Idee in seinem nächsten Spiel verwirklicht sieht. Chris ist – ohne Übertreibung – der Nostradamus der Computerspiele. Wieso hat er diesen Einfluß? Weil er der einzige Philosoph in dieser Branche ist und das aus gutem Grund. Die Liste der Projekte, an denen er Anteil hatte ist so lang wie Al Capones Strafregister. Er gründete die Computer Game Developer´s Conference, verbreitet seine Design-Theorien über das Game Developer´s Forum auf CompuServe und in seinem eigenen Journal, das speziell für Entwickler erscheint. Für Chris Crawford ist es mehr als nur ein Spiel, und wenn Ihr mehr als nur Spieler sein wollt, ist dieses Interview genau richtig für Euch.

Power Play: Chris, du hast in der Branche einen bekannten Namen, speziell bei den Designern, die deinen Ideen und deiner Kritik und Designtheorie folgen. Tatsächlich bist du der einflußreichste Designer überhaupt, der einzige Kritiker der Designer und ihrer Konzepte, noch weit bevor ihr fertiges Produkt erscheint. Wie wird man zu solch einer Schlüsselfigur?

Chris Crawford: 1972, als ich mich sehr an Brett-Kriegsspielen erfreute, begann ich mich für ganz allgemein für Spieldesign zu interessieren. Zwei Dinge frustrierten mich damals: die mathematisch schlechte Struktur der Combat Result Tables (CRTs) und das Fehlen einer Möglichkeit, sich versteckt voranzubewegen ("Fog Of War"). Ich widmete mich dem ersten Problem und designte eine Reihe von grafischen Modulen namens "Nomogrammen", die einige der größten Probleme der CRTs beseitigten. Ich beschäftigte mich dann während der ganzen 70er Jahre mit Designtheorien und entdeckte 1976 die Fähigkeiten von Microcomputern. Danach brachte ich mir im Januar 1977 die digitale Elektronik anhand eines Single-Board-Computers (KIM-1) bei. Ich baute mir schließlich ein Computer-System drumherum, brachte mir die Sprache 6502 bei und schrieb Kriegsspiele, die im 1 k-RAM des KIM-1 liefen. Ich kaufte mehr RAM, größere Programme und designte "Kimtanktics", ein Spiel mit "Fog Of War". So kam eines zum anderen. Schließlich arbeitete ich ab1979 für Atari.

PP: Atari genoß eine gewisse Vormachtstellung in diesen Tagen. In einem Interview mit Power Play sagte Dani Bunten (eine führende Designerin und 1978

CRAWFORD
Game Developer's Conference

bereits Pionierin der Multiplayer-Spiele), daß die besten und am bedienfreundlichsten Computer untergingen (Atari usw.) während die schlechtesten die Welt eroberten. Was ist denn mit Atari passiert?

Chris: Für die Tatsache, daß Atari zusammenbrach, gibt es mehr Theorien als für den Zerfall des römischen Reiches. Das Kernproblem war, daß Atari zu schnell wuchs. Als ich 1979 der Company beitrat, gab es 2.000 Mitarbeiter. Drei Jahre später waren es schon 10.000. Die meisten dieser Leute verstanden die neue Branche nicht wirklich. Die Executives der Heimcomputer-Abteilung kamen von "großen" Computer-Companies wie der Control Data Corp. Sie hatten keine Vorstellung davon, wie 8-Bit-Computer bei den Usern ankommen würden. Ein anderer Faktor war der kranke Aufbau der Firmenstruktur. Atari war eine politische Schlangengrube, und viele Leute wollten darin nur schnell reich werden. Es konnte keine Rede von Kundenorientierung und Service sein. Im Gegenteil, es regierte der Egoismus, die Gier und politische Machtkämpfe. Atari hatte auch gute Leute, doch sie erstickten in einem Sumpf von Eigennutz.

PP: Viele der besseren Designer gingen mit dem Atari-Schiff unter. Du nicht?

Chris: Mir erging es besser als den meisten. Ich wollte auf alle Fälle in der Spiele-Branche bleiben, obwohl es sehr schlecht um sie bestellt war. Mir ging das Geld aus, ich war fast bankrott, aber irgendwie habe ich mich durchgekämpft.

PP: ...und hast die Computer Game Developers` Conference gegründet. Jeder Möchtegern-Designer kennt sie und will da unbedingt hin. Die Konferenz fand zunächst in deinem Wohnzimmer mit ca. 20 Leuten statt. Erzähle uns von diesen Anfängen...

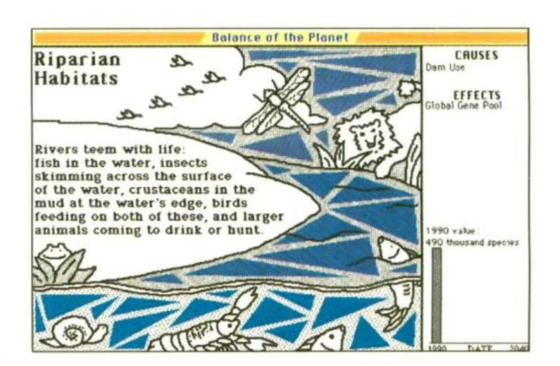
Chris: Die erste fand am 11. April 1988 statt, die zweite dann schon im September des selben Jahres. Ich veröffentlichte mein "Journal Of Computer Game Design" und jemand schlug vor, Treffen zu veranstalten. Das kam so gut an, daß wir uns fortan immer öfter trafen.

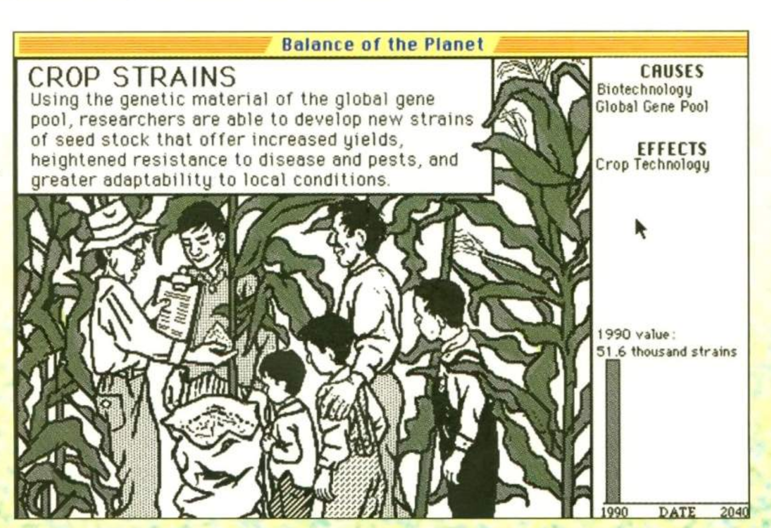
PP: Was denkst du über die Entwicklung der CGDC? Dieses Jahr trafen sich dort über 2000 Leute.

Chris: Diese Entwicklung ist eine traurige Geschichte.

PP: Traurig?

Chris: Sie wuchs zwangsweise, und wenn Organisationen wachsen, verlieren sie ihr Herz, ihre Intimität und ihre Aura. Was einst ein freundliches Zusammenkommen zum Ideenaustausch war, ist nun zu einer großen Handelsmesse geworden, mit Tausenden von Leuten, die wenig zu sagen haben. Der Schwerpunkt verschob sich vom Ideenaustausch auf Geldmacherei. Leider

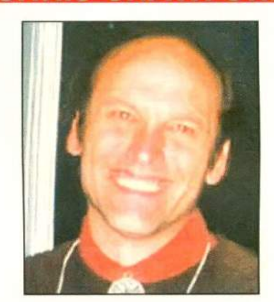




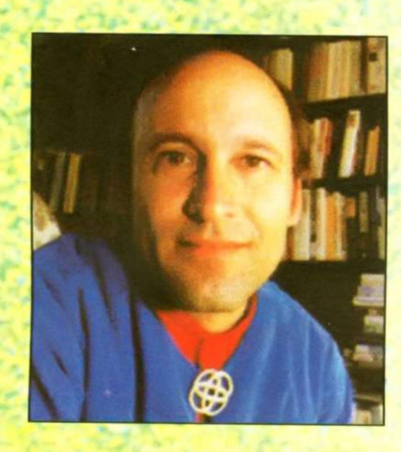
Oben: Balance Of The Planet - Komplexe ökologische Zusammenhänge müssen in Einklang gebracht werden

Links: Balance Of The Planet

CHRIS CRAWFORD

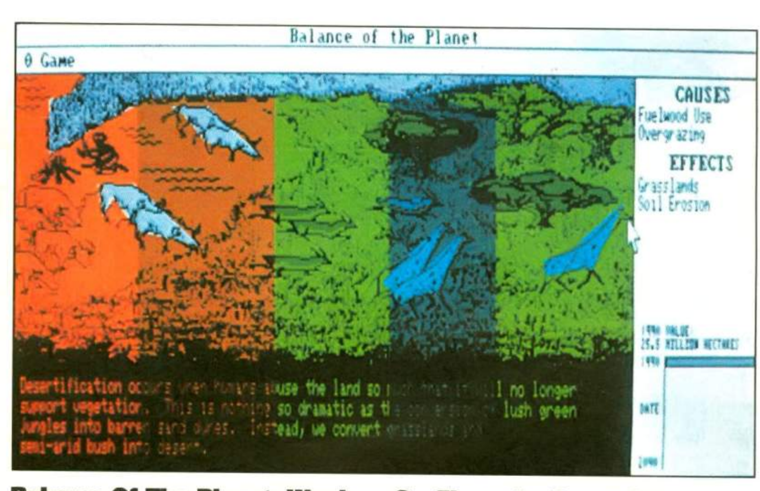


Alter, Beruf: 46, Entwicklung von interaktivem Storytelling, Eigentümer von Erasmatazz, San Jose, Californien
Hobbies: Studium der Werke des Desiderius Erasmus und das Schmieden von Schwertern mit Bronzeblatt-Klingen
Lieblingsspiele: Spielt nicht mehr. Wenn er nicht designt, liest er.
Lieblingsfilm: Koyaanisqatsi
Lieblingsmusik: Beethoven, Mozart, Vivaldi, Dvorak, Beatles, Tschaikowskij, Philip Glass.
Drei Dinge für die einsame Insel: Opera Omnia von Desiderius Erasmus, Holz- und Schreibwerkzeuge.
Frühere Projekte:
Software: Energy Czar, Scram, Tanktics, Eastern Front, De Re Atari, Legionnaire, Excalibur, Balance Of Power, Guns Or Butter, Patton vs. Rommel, Trust & Betrayal, Balance Of The Planet, Global Dilemma, Patton Strikes Back.
Schriften: The Art Of Computer Game Design, The Journal Of Computer Game Design, Gründer der Computer Game Developers´ Conference.



"Nie zuvor war mir klar, wie sehr Geld die Leute korrumpiert"

war das alles nicht zu vermeiden. Die CGDC mußte wachsen oder sterben. Die CGDC war das erschütterndste Erlebnis meines Daseins als Erwachsener. Meine Freunde im Vorstand betrogen mich, schmissen mich raus, verkauften die Konferenz und wurden dadurch enorm reich. Nie zuvor war mir klar, wie sehr Geld die Leute korrupt macht.

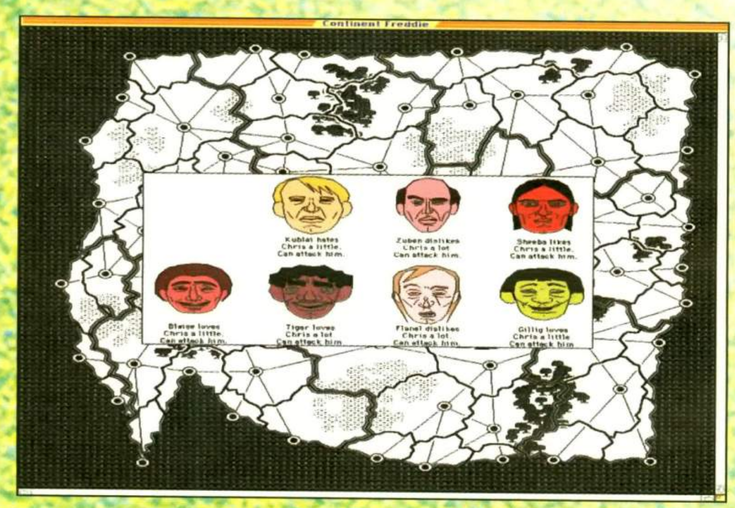


Balance Of The Planet: Weniger Grafik, mehr Gameplay

PP: Macht es dir etwas aus, zu diesen Vorgängen mehr ins Detail zu gehen?

Chris: Aus verschiedenen Gründen möchte ich nicht mehr dazu sagen. Erstens ist es eine lange und komplizierte Story und eine Kurzversion würde ohne Zweifel jemandem unrecht tun. Zweitens ist es eine häßliche Geschichte, und Häßlichkeit zu verbreiten, macht keinen Sinn. Vielleicht kann ich jedoch die Dinge zusammenfassen, indem ich die Anfänge im Gegensatz zur jetzigen Situation schildere.

Am Anfang gründete eine Gruppe idealistischer und gemeinschaftlich denkender Leute eine Konferenz, die allen Spieledesignern Nutzen bringen sollte. Wir haben Überstunden ohne Bezahlung gemacht, so daß andere Designer teilnehmen konnten, ohne sich über die Kosten Sorgen machen zu müssen. Wir wollten uns nicht auf Kosten unserer Kollegen bereichern. Im Lauf der Jahre verließen Dozenten die Konferenz, andere kamen dazu. Jedes neue Mitglied versprach, keine materiellen Vorteile aus der Position zu ziehen. Trotzdem haben die letzten fünf Vorsitzenden die Konferenz für große Summen verkauft.



Guns Or Butter: Wer führt als erstes seine Provinz zu Wohlstand und Sicherheit?

PP: Du veröffentlichst ein Journal und Bücher, in denen du ein tiefes Verständnis für das Spieledesign und seine Hintergründe vermittelst. Man füllt ganze Berge von Papier, auf dem alles über Spiele steht, die immer mehr dazu übergehen, komplett textfrei zu werden. Das ist doch ein alarmierender Trend. Was steckt hinter der übermäßigen Wichtigkeit, die man der Grafik eines Spiels zumißt, und welche Auswirkungen hat das auf die Programme, die wir spielen?

Chris: Die "Jagd" nach der optimalen Spielgrafik erreicht demnächst ihre logische Erschöpfung. Der beste Weg, dies zu erklären, ist ein Vergleich. Die Generation meiner Eltern machte das Zeitalter der großen Depression und des Krieges mit, und diese Erfahrungen setzten sich in ihren Erinnerungen fest. Nach den Umwälzungen der 30er und 40er Jahre sehnten sie sich nach Ruhe und Normalität. So wurde die Kultur der 50er Jahre geboren, die den materiellen Komfort und die soziale Stabilität mehr als alles betonte. Ihre Kinder – meine Generation – legten auf die materialistischen Exzesse und die unerträgliche Konformität dieser Jahre keinen Wert mehr, sie revoltierten mit der Gegenkultur der späten 60er Jahre. Das Pendel war einmal vor- und dann wieder zurückgeschwungen. Genauso ist es mit den Spielen: Die Besitzer der ersten 8-Bit-Computer mußten sich mit lausigen Grafiken zufriedengeben, und so wurde die Grafik-Obsession geboren, die unsere Branche seit 15 Jahren dominiert. Wir werden niemals dieses Verlangen nach immer besserer Grafik stillen können. Es braucht eine neue Generation von Usern, um gegen die Konformität der Spielideen zu revoltieren. Sie werden die Hippies der Spielewelt sein. Und die Spielewelt wird sich wieder verändern.

PP: Ist es möglich, ein Spiel herauszupicken, das die Spielewelt für immer verändert hat?

Chris: In bezug auf die Designwelt war das sicher id Softwares in Deutschland indiziertes Programm. So viele Leute haben es kopiert. Ich sehe das aber nicht als Langzeiteinfluß. In zehn Jahren wird die Welt nicht dramatisch anders sein nur wegen diesem Programm.

PP: Es wird gescherzt, daß der nächste Schritt in punkto Spiele ein direktes Nervenimplantat sein soll. Was hältst du davon?

Chris: Dieses Konzept ist ein gutes Beispiel für die wachsende Ignoranz der Spielergemeinschaft.

PP: Warum?

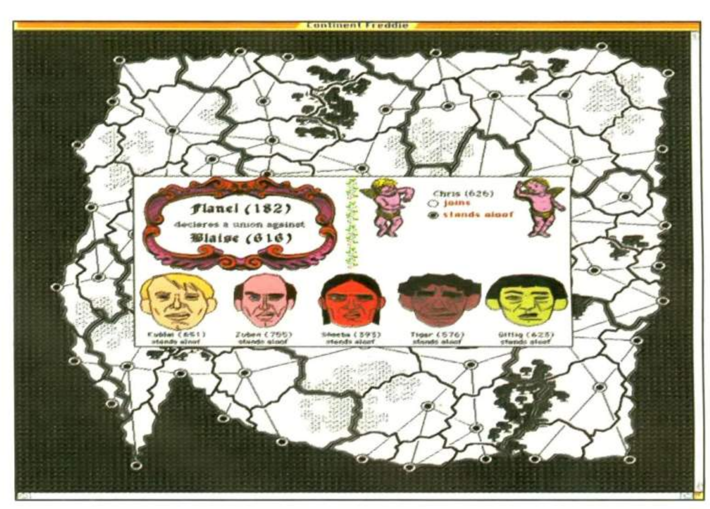
Chris: Ein direktes Nervenimplantat ist nicht nur technologisch absurd, sondern auch biologisch. Die Annahme, das Gehirn sei ein Computer mit 232 Ports, in die man nur Module zu stecken bräuchte, ist lächerlich. Die "rohen" Daten, die dem Gehirn zufließen, unterliegen massiven Verarbeitungsprozessen, bevor sie erkannt und verwendet werden können: Ohne diesen Prozeß würden solche Implantate chaotische Empfindungen auslösen, die wahrscheinlich als purer Schmerz registriert werden würden. Das alles ist genauso fiktiv wie das Erschaffen eines künstlichen Gehirns. Meine Ablehnung gegenüber einem solchen Konzept wurzelt allerdings tiefer. Die Besessenheit, immer realistischere Eingabemethoden zu finden, ist ein Teil der Flucht verklemmter Persönlichkeiten aus der sozialen Realität, die er weder verstehen noch kontrollieren kann. Frauen jagen jedem dieser Menschen eine Höllenangst ein, also verkriechen sie sich in einen Silikon-Kokon und versuchen, die Welt zu vergessen. Patriotismus ist die letzte Zuflucht des Schurken, Virtual Reality der Ausweichbahnhof für eine hoffnungslos verschrobene Person.

PP: Denkst du, daß das Internet diesen Leuten aus ihrem Dilemma hilft?

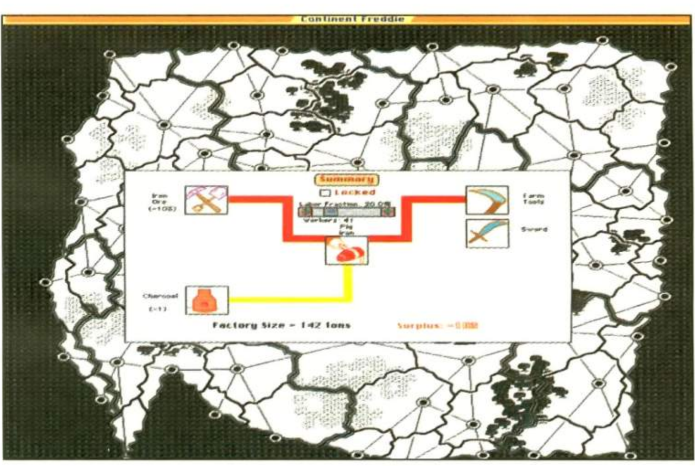
Chris: Nein. Ein neues Kommunikationsmedium kann jedem zugänglich sein, was aber noch lange nicht heißt, daß es auch von jedem benutzt wird. Der CB-Funk ist ein gutes Beispiel dafür. Als man in den 70er Jahren einige Radiofrequenzen für den öffentlichen Gebrauch freigab, wurde es für jeden möglich, mit preiswertem Equipment beliebig zu kommunizieren. Viele nutzten das, doch mit der Zeit kristallisierten sich die einsamen Fernfahrer als die häufigsten User heraus. Sie redeten über ihre ganz eigenen Interessen, mit denen andere Leute nichts anfangen konnten. Viele wendeten sich dann vom CB-Funk ab und heute, zwanzig Jahre später, wird CB fast ausschließlich von Truckern genutzt. Mit dem Internet wird sich das ähnlich entwickeln. Es wird bei weitem nicht jeder dieses Medium benutzen, es wird sich auf Leute beschränken, die bereit sind, dafür zu zahlen.

PP: Welchen Einfluß auf das Spielen wird das Internet in zwanzig Jahren haben?

Chris: Zwanzig Jahre sind eine lange Zeit. Sicherlich wird das Internet des Jahres 2016 sich sehr vom Internet des Jahres 1996 unterscheiden, vor allem in Bezug auf die Geschwindigkeit und die Kommerzialisierung. Modems und analoge Leitungen werden lange verschwunden sein, wir werden Daten in der Geschwindigkeit eines Megabit pro Sekunde austauschen. Die schlechte Neuigkeit ist, daß wir für diesen Service mit einer erhöhten Kommerzialisierung des Internets rechnen müssen. Wie wird sich das auf Spiele auswirken? Ein Multi-Multi-Player-Spiel mit Hunderten und Tausenden Teilnehmern ist die offensichtliche Konsequenz, doch dabei gibt es ein Problem: Je größer die Gruppe, desto weniger Kontrolle hat das Individuum. Die meisten Spiele sprechen jedoch Kontroll-Freaks an. Sicher wird es auch einen immens größeren Informationsfluß zwischen den Spielern geben. Live-Videos werden die pathetischen ASCII-Strings ersetzen. Das klingt aufregend, schafft aber neue Probleme: Was passiert wenn du herausfindest, daß dein Gegner, Gor der Allmächtige, nur vierzehn Jahre alt ist, Pickel hat und nervös stottert? Wo bleibt die Phantasie? Wenn wir es einmal schaffen, totalen Realismus zu erreichen, dann werden unsere Spiele wie das richtige Leben werden – langweilig! Ich denke, daß die sich ständig verbessernden Fähigkeiten der Hardware nur noch dazu dienen, den kreativen Bankrott der Designer zu vertuschen.



Guns Or Butter: Strategie und Wirtschaft - so komplex...



...wie ein Betriebswirtschafts-Studium an der Universität

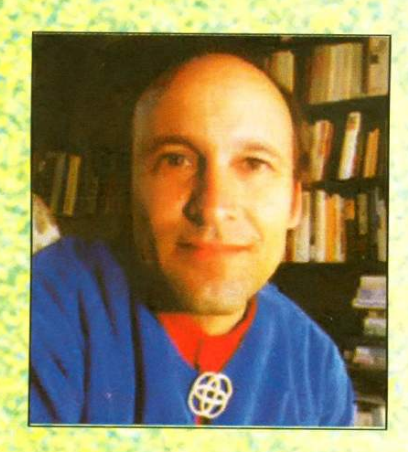
PP: Hast du in letzter Zeit Beispiele guten Designs gesichtet?

Chris: Nein.

PP: Glaubst du also, daß sich die Spieleindustrie in eine falsche Richtung bewegt?

Chris: Absolut. Ich zähle dir ein paar Sackgassen auf: die einseitige Grafikbesessenheit, die Beschränkung auf eine viel zu kleine Zielgruppe (junge Männer), die Weigerung, in Richtung eines Langzeitmarkts zu entwickeln, das Messen eines Erfolgs an einzelnen Produkten, anstatt den Markt zu verbreitern und genauer zu analysieren. Und schließlich und die große verpaßte Chance Mitte der 80er Jahre, als es so aussah, als ob die Spieleindustrie ihren Horizont erweitern würde. Wie ist das für den Anfang?

"Virtual Reality ist die letzte Zuflucht für eine hoffnungslos verschrobene Person"



"Entertainment kann man nicht vermarkten wie Haferflocken"

PP: Großartig. Ich habe aber noch ein paar Anmerkungen, z. B. zu "in Richtung eines Langzeitmarktes entwickeln." Erst wollte ich entgegnen, "Ist das nicht schwer, bei der Geschwindigkeit, mit der sich der Markt bewegt?" Dann war mir klar, daß dieses Statement nicht stimmen würde. Man hätte sehr wohl schon vor zwölf Jahren das Potential des Internets erkennen können. Dani Bunten sah bereits die Möglichkeiten des Multiplayer-Spiels, war aber ihrer Zeit weit voraus.

Chris: Man muß erkennen, welch große Rolle die Vorlieben kreativer Leute spielen. Entertainment kann man nicht wie Haferflocken vermarkten. Die größten Erfolge im Entertainment wurden immer dann gefeiert, wenn die Marketing-Regeln jener Zeit verletzt wurden, in der das Programm erschien . Alle Unterhaltungsbranchen – Filme, Bücher, das Fernsehen, erkennen diese Wahrheit und setzen hin und wieder geschickt ein außergewöhnliches, aufsehenerregendes Produkt ein. Die Spieleindustrie sträubt sich gegen jede kreative Exzentrik und ist daher extrem stagnierend.

PP: Was war die "große vertane Möglichkeit Mitte der 80er Jahre"?

Chris: Mitte der 80er Jahre brach die Spieleindustrie zusammen. Jahrelang wußte danach keiner Bescheid, welche Konzepte greifen könnten. Die ganze Gemeinschaft wurde offener. Nicht nur die Publisher, auch die Distributoren und Händler. Und die Kunden antworteten darauf. Die Kundenbasis war klein, aber breit gefächert. Auf dieser Basis hätte man aufbauen können, um eine wirklich gesunde Industrie zu schaffen. Wir haben aber nur auf das am einfachsten zu erreichende Segment dieser Basis zurückgegriffen – die Hardcore-Spieler. Somit haben wir unsere Chancen vertan, das Spielen als Medium und nicht nur als Hobby zu etablieren.

PP: Siehst du in der Industrie derzeit positive Trends?

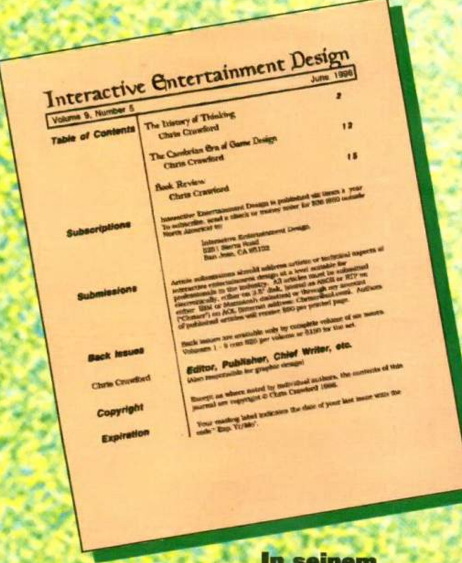
Chris: Immer mehr Computer bei den Leuten zuhause. Das ist die Grundlage für einen großen und neuen Markt. Irgendwann wird irgendwer diesen Markt knacken, und wer immer das sein wird, er wird obszön reich werden – zu Recht. Rate mal, woran ich arbeite...

PP: Du hast viel über lineares im Gegensatz zu nichtlinearem Design doziert. Die Grundansicht eines Designers ist ja, daß alles einen Anfang, ein Ende und bestimmte "Meilensteine" dazwischen braucht. Ist nichtlineares Design überhaupt möglich, speziell bei Rollenspielen, wo die Evolution des Spiels so dringend nötig ist? Kann eine "Story" denn überhaupt nichtlinear sein?

Chris: Deine Frage beinhaltet schon die Antwort: Eine Story kann immer nur linear sein. Deswegen benötigt sie auch ein lineares Medium. Ich schreibe keine Geschichten. Ich schreibe interaktive Systeme für das Storytelling, und ich betone, daß wir versuchen sollten, interaktives Storytelling zu forcieren – und nicht die interaktiven Stories. Die Bezeichnung "interaktive Story" ist paradox an sich. Das Produkt des interaktiven Storytelling-Systems ist zwar eine Geschichte, aber kaum erschaffen, ist sie nicht mehr interaktiv. Solange wir beide uns hier unterhalten, ist unser Gespräch wirklich interaktiv, sobald es in Power Play steht, nicht mehr.

PP: Stimmt. Die Welt, in der wir leben, ist ein "Interaktives Storytelling System" und wir alle erschaffen unsere eigenen Stories darin. Und obwohl alles für jeden greifbar ist, macht jeder seine eigene Geschichte daraus?

Chris: Das nennt sich Realität. Wir müssen uns immer vor Augen halten, daß unser Ziel nicht die Realität ist, sondern die Wahrheit. Der Unterschied zwischen Wahrheit und Realität ist der Unterschied zwischen dem Wort "Stuhl" und einem wirklichen Sitzmöbel. Ein echter Stuhl ist unendlich realer als das Wort, er ist einzigartig, während das Wort auf Millionen verschiedener Objekte zutrifft. Gleichermaßen sind die Wahrheiten einer Geschichte keine wortwörtlichen Wahrheiten, sondern Reduktionen der Realität, Abstraktionen, die auf jeden zutreffen können. Wir müssen nur schaffen, diesen Prozeß interaktiv zu gestalten.



Interactive Entertainment Design
June 1996
Volume 9, Number 5

Table of Contents
The History of Thinking — Chris Crawford — 2
The Cambrian Era of Game Design — Chris Crawford — 12
Book Review — Chris Crawford — 15

Subscriptions

Submissions

Back Issues

Editor, Publisher, Chief Writer, etc.
Chris Crawford

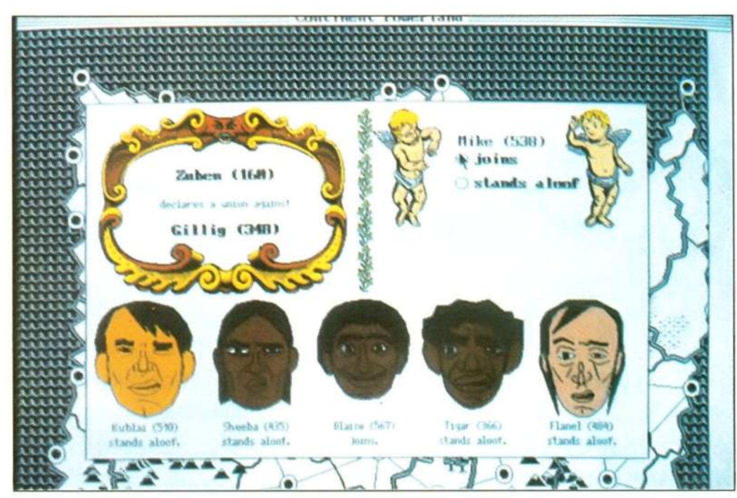
Copyright

Expiration

In seinem trockenen, pragmatischen Magazin referiert Chris über seine fast philosophischen Designtheorien



Guns Or Butter: Tabellen und Statistiken für Erz-Strategen



Guns Or Butter: Wird die Bevölkerung schlecht behandelt, so führt das unweigerlich zu Putsch und Machtumsturz

PP: Warum gibt es eine solch offensichtliche Trennlinie zwischen Spielen für Männer und solchen für Frauen? Warum ignorieren die Publisher immer noch 50 Prozent des Marktes?

Chris: Sie ignorieren diesen Markt mitnichten. Seit Jahren versucht man, den weiblichen Markt für Computerspiele zu erobern. Doch Frauen haben nun mal vollständig andere Interessen als Männer. Noch viel schlimmer: Sie haben auch vollständig andere Interessen als die meisten Programmierer! Man versucht, nette Spiele speziell für Frauen zu erschaffen, die diese dann als reaktionären Müll bezeichnen, und die armen Programmierer verstehen überhaupt nicht, was sie falsch gemacht haben. Sie arbeiten nach einem Strickmuster wie "Frauen mögen Seifenopern. Laßt uns am besten ein Seifenopern-Spiel machen.". Sie entwickeln also ein Machwerk, in der alle Männer pralle Bizeps´ haben und die Frauen halbnackt herumlaufen und wundern sich dann, warum die Frauen ihr Seifenopern-Spiel nicht mögen.

PP: Es gibt viele junge Leute, deren größter Wunsch es ist, Spieledesigner zu werden. Aber sie wissen nicht, wo sie anfangen sollen. Meine Erfahrung hat mir gezeigt, daß man viel vom Zusehen lernt. Welchen Rat kannst du Leuten geben, um ihrem Berufswunsch näher zu kommen?

Chris: Tut es nicht! Wenn ihr es nicht aus eigenem Antrieb schafft, dann ist jeglicher Rat, den ich euch geben kann, auch nicht ausreichend. Die Spieledesignerwelt ist ein häßlicher Ort, an dem es verdammt brutal zugeht, und es gibt dort viele Leute, die sehr sehr hart arbeiten und doch kaum wissen, wie sie ihren Kühlschrank füllen sollen. Wenn dagegen die kreative Energie in euch brennt, kann euch nichts stoppen. Ihr werdet es auch ohne gute Ratschläge schaffen. Wenn nichts brennt, versucht es erst gar nicht!

PP: Eine außergewöhnliche Frage zum Schluß: Was war dein Lieblingsspielzeug als Kind? Welche Erinnerungen verbindest du damit?

Chris: Ich hatte einen Ball. Einen einfachen Ball, ungefähr 15 Zentimeter Durchmesser. Ich liebte seine Einfachheit. Es erschien mir, als könnte ich mit diesem Ball unter jeglichen Bedingungen und überall Spaß haben. Ich dachte mir alle möglichen Spielvarianten aus und erfand schon als kleines Kind ein paar eigene Spiele. Wenn meine Eltern geahnt hätten, wo das hinführen würde, wären sie wohl gar nicht begeistert gewesen. Ich erinnere mich in diesem Zusammenhang an die Fotografie eines Tuareg-Kindes, die ich zu sehen bekam, als ich noch sehr jung war. Die Bildunterschrift unter dem Foto lautete: "Ein Stück Rinde ist sein einziges Spielzeug, das Tuareg-Kind..." Der Junge erschien mir absolut glücklich zu sein mit diesem Spielzeug. Sogar in meinem jungen Alter wurde mir klar, daß in dieser Fotografie eine sehr wichtige Botschaft steckt. Wenn dieser Junge mit etwas so einfachem derart glücklich sein konnte, warum brauchte ich dann so teure und komplizierte Spielzeuge um glücklich zu sein? Sein Glück wurde erzeugt durch das, was er mit seinem Spielzeug tat und nicht durch das, was dieses Spielzeug für ihn tat...

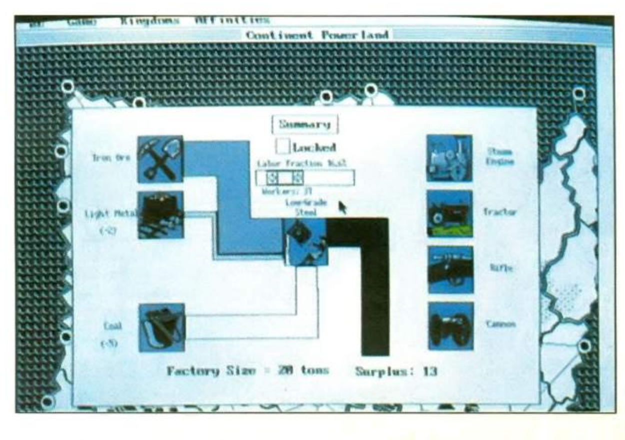
Brenda Garneau/fh

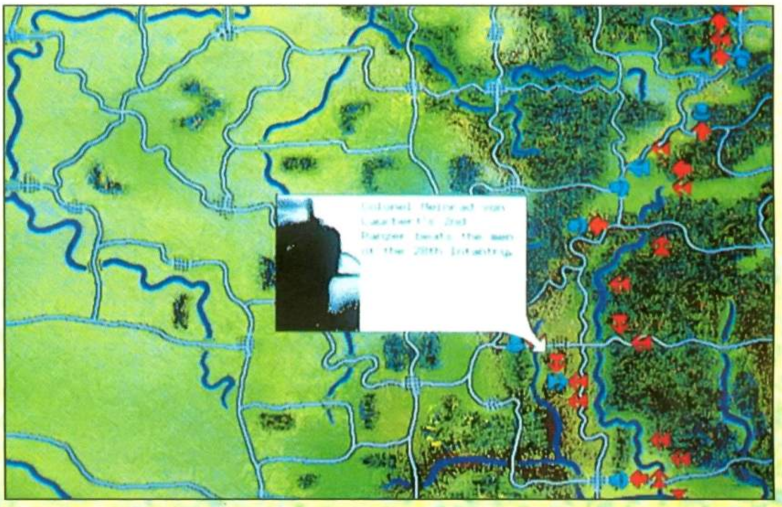
"Wenn die kreative Energie in euch brennt, kann euch nichts stoppen"



Das Logo der einst von Chris gegründeten Konferenz

Guns Or Butter: Was macht was? Auf einen Blick zu sehen.





Patton Strikes Back: Strategie und Taktik für "Militaristen"

Power Post

Peter Steinlechner

Lettermann kann abdanken, Eure Briefe zum Thema Computerspiele und Anregungen zur Power Play kommen auch so an.

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Power-Post
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Online: CompuServe–Teilnehmer schreiben an die Adresse

75162,405

Die Mitglieder anderer Online-Dienste wie z.B. Internet oder T-Online schicken ihre Post an

75162.405@compuserve.com

Wichtig: Aus CompuServe heraus müssen die Zahlen durch ein Komma, bei allen anderen Diensten durch einen Punkt getrennt sein! Weil diese E-Mail-Adresse momentan nicht nur für Leserbriefe vorgesehen ist, schreibt bitte in die "Betreff"-Zeile das Wort **Leserbrief.**

Interaktiv

(In der Power Post Ausgabe 7/96 ging es wieder um das Thema „Rendergrafik vs. Comic-Stil)

Da halte ich die Ausgabe 7/96 in den Händen, denke an nichts Böses und lese dann, daß sich noch kein Fan von interaktiven Filmen gemeldet hat.

Da muß ich mich wohl "outen", denn ich finde die jüngere Generation interaktiver Filme sogar ziemlich toll, und das, obwohl ich in über zehn Jahren aktiven Computerspielens Actiontitel oder anspruchsvolle Adventures vorgezogen habe. Und ich bin dabei nicht allein. Sogar Programme wie das recht mäßige „D" konnten in meinem Bekanntenkreis Freunde finden.

Man muß dazu sagen, daß niemand einen „Interactive Movie" als Adventure im üblichen Sinne versteht, sondern als spektakulär inszeniertes Logikspetakel, obwohl es zuweilen Ausnahmen gibt (z.B. einige der jüngeren LucasArts-Orgien). Unter solchen Aspekten machen Programme wie „Daedalus Encounter" unwahrscheinlich viel Spaß. Ich will damit nicht sagen, daß für mich diese Produkte eine Revolution des Marktes sind, aber mittlerweile sind sie doch gewachsen. Ich erinnere zum Vergleich an Frühwerke wie „Dragons Lair" oder „Space Ace". Sicher, die Teile haben auch Schwächen, so sind die Programme irgendwie nie so ganz absturzsicher und man guckt ziemlich lange nur zu (das ist aber in meinen Augen keine richtige Schwäche).

Daß Ihr keine positiven Briefe zu dem Thema bekommen habt, dürfte zum Teil auch Schuld der Fachpresse selbst sein. Die doch sehr oft superkritische Haltung gegenüber diesen Spielen schreckt auch ab.

Oliver Lindau, Bielefeld

Noch nie war die Computerspielszene so gespalten wie heute: Auf der einen Seite klagt man über einen Mangel an Innovationen, zu einfache Puzzles und die immer gleichen Konzepte, die sich zwar kommerziell bewährt haben, aber dennoch vollkommen anspruchslos sind (zum Beispiel „interactive Movies"). Auf der anderen Seite bieten die neuen grafischen und soundtechnischen Möglichkeiten sowie der Speicherriese CD-ROM, was vor zehn Jahren noch undenkbar gewesen wäre: komplette Sprachausgabe, Echtzeitstrategie, ellenlange Vor-, Zwischen- und Abspänne usw. Wer den Spielemarkt heute betrachtet stellt fest, daß die Qualität der Programme damals wie heute die breite Palette von Schrott bis Hit abdeckt. Meiner Meinung nach verhält es sich allerdings tatsächlich so, daß die Hersteller heute lieber auf eine mittelmäßige Kopie setzen, als auf eine vielversprechende Innovation. Da Spielemagazine einen großen Einfluß besitzen, wäre es sehr zu begrüßen, wenn innovative Programme entsprechend gewürdigt werden, während stumpfsinnige Massenproduktionen (Flipper, interactive Movies, etc.) in einem halbseitigen Kurztest abgehandelt und mit Wertungsdefiziten belegt werden.

Ingo Steinmann

Soviel also zum Thema „Die Geschmäcker sind verschieden", gelle?

Um hier übrigens mal einen weitverbreiteten Irrtum auszuräumen: Bislang gab es noch keinen einzigen „Interaktive Movie", der sich richtig gut verkauft hat (ich zähle jetzt „Wing Commander" nicht dazu, der bietet schließlich noch mehr). Das gilt sogar für die USA, wo die dortigen Spielemagazine diese Programme zeitweise in den Himmel gelobt haben – es kann also nicht nur an der kritischen Einstellung von Zeitschriften wie Power Play liegen. Letztlich entscheidet König Kunde an den Ladenkassen, was die Hersteller produzieren. Wir untersuchen nur, was es denn an Neuheiten so gibt, und ob die Programme ihre Versprechen auch halten.

Hinweis

Unser Sohn (14 Jahre alt) ist ein Computerfan und -spieler. Außerdem ist er (übrigens auch ich) ein begeisterter Power Play-Leser. In Berlin kaufte er sich vor einer Woche ein neues Computerspiel: D.W. Bradley's CyberMage. Zum ersten Mal fanden wir in der Spielpackung einen Warnhinweis betreff Epilepsie. Wir waren natürlich sehr über-

rascht und konsterniert. Meine Frage: Wie ernst sind solche Warnhinweise zu nehmen? Sind diese Hinweise auch von anderen Spielen her bekannt? Gibt es überhaupt Vorfälle von Epilepsie etc. bei Computerspielern? L. BLATTNER, HEIDENHEIM

Ich habe mich extra nochmals erkundigt: Vor einiger Zeit gab es tatsächlich in Amerika ein paar Fälle von Epilepsie vor dem Monitor. Angeblich kann die Kombination von flimmerndem Fernsehbild und bestimmten Animationen, insbesondere dem perspektivischen Verschieben von Hintergründen (Parallaxscrolling), in manchen Fällen diese Anfälle auslösen, betroffen sind vor allem TV-Konsolen mit ihrer systembedingt niedrigeren Bildwiederholrate. Für die meisten Computerspieler besteht wohl kein Grund zu echter Sorge: Die Fälle treten nur bei wenigen, entsprechend disponierten Personen auf. Trotzdem kann es sicher nicht schaden, bestimmte Vorsichtsmaßnahmen einzuhalten – eine kurze Pause alle 60 Minuten sollte auch in der heißesten Action möglich sein. Die Hersteller nehmen diese etwas drastisch wirkenden Hinweise aus reiner Vorsicht mit in die Manuals auf, um im allerschlimmsten Fall nichts unterlassen zu haben.


CyberMage komplett sicher, trotz Warnhinweisen im Handbuch

Space Hulk

Bezugnehmend auf den Spieltest des neuen Space Hulk möchte ich folgendes sagen: Macht Euch zuerst mit dem Hintergrund, der Geschichte der Space Marines, Space Hulks und Genestealer vertraut. Zuerst lesen, dann denken und dann erst schreiben. In einem Space Hulk sind zu 90 Prozent nur Genestealer anzutreffen. Warum? Tja, man lese den White Dwarf (GW'S monatliche Zeitschrift) oder den Codex Imperialis (erhältlich im Warhammer 40.000 Grundspiel). Da ich seit Jahren im Space Hulk (Brettspiel) Genestealer spiele, möchte ich dazu sagen, daß man als Marine glücklich ist, mal keine Genestealer zu sehen. Laut Eurem Spielbericht ist es fade, nur Genestealer zu sehen. Frage: Was hättet Ihr Euch statt dessen vorgestellt?
Der Nahkampf: Man stelle sich vor, man steckt in einer Terminatorrüstung und soll gegen schnelle, alles zerreißende Klauen kämpfen. Ist klar, daß das schwierig ist und daher dieses auch so umgesetzt wurde (Genestealer sind nämlich viel schneller und stärker als Menschen). ANDREAS NEKUDA

Da haben wir genau das gleiche Problem wie bei Flug- oder sonstigen Simulationen. „Realitäts"-nähe, auch wenn's bei „Space Hulk" ein Phantasieszenario ist, oder Spielspaß: Über diese Frage läßt sich wieder mal trefflich streiten. Letztlich dürften aber die allerwenigsten Spieler daran interessiert sein,

das „Space Hulk“-Szenario punktgenau zu erleben, sondern wollen ein ansprechend umgesetztes Programm. Frust ist Frust: Wenn ein Spiel entsprechende Elemente hat, ist es egal, was die Gründe dafür sind. Übrigens ist das einer der wirklich wenigen negativen Punkte bei diesem ansonsten empfehlenswerten Programm



Space Hulk komplett real: So eine Terminatorrüsting ist ziemlich schwer

Pen & Paper

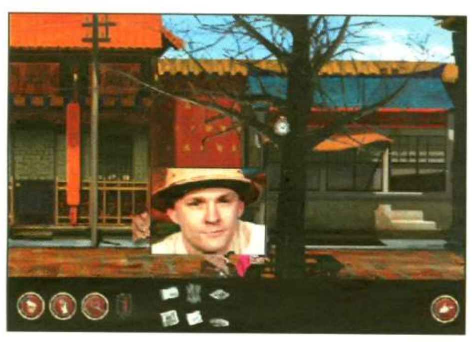
Mein Brief an Euch beschränkt sich auf eine kurze Frage, ich möchte nämlich wissen, was ein „Pen & Paper“-Rollenspiel ist.
Ich habe schon öfter davon gehört, kann mir darunter aber nichts vorstellen. Ich hoffe, daß Ihr mir darauf eine Antwort geben könnt. *Robert Ranzi, Italien*

Wie schon der Name andeutet, werden „Pen & Paper“-Rollenspiele nicht am Computer, sondern mit einem Stift in der Hand auf viel Papier gespielt, meist von drei bis fünf Leuten gemeinsam. Normalerweise organisiert ein Spielführer das Ganze und sorgt sich um die Story und die korrekte Ausführung der Regeln, die anderen schlüpfen in eine bestimmte Rolle – etwa Ritter oder Zauberer, bei Sci-fi-Szenarien wie z.B. „StarWars“ können es auch Weltraumkämpfer sein – und spielen in einer Art „interaktive Geschichte“ diese Figuren. Wer das mal selbst ausprobieren möchte: Es gibt im Buchhandel und vor allem in Comicläden vorgefertigte Szenarios zu kaufen, das bekannteste deutsche dürfte „Das Schwarze Auge“ sein. Fortgeschrittene Puristen und Hardcore-Rollenspieler schreiben sich ihr Role-Playing-Game mit etwas Phantasie selbst und entwickeln oft auch die Regeln dafür.
Viele „Pen & Paper“-Spiele wurden erst relativ spät auf dem Computer umgesetzt (auch „Das Schwarze Auge“, während die bekannte amerikanische „Dungeons & Dreagons“-Reihe schon in den Urtagen für ältere Systeme erschien), wobei es manchmal zu Protesten der Spieler kam, weil sich die Programmierer nicht immer an die festen Regelvorgaben hielten und neue Charktere, überflüssige Action-Elemente oder unpassende Handlungsstränge einbauten.

Tips & Tricks

Wegen der hohen Power-Play-Wertung habe ich mir kürzlich die deutsche Version von "Das Rätsel des Meister Lu" gekauft. Die Grafiken und der Sound sind klasse. Auch die Rätsel sind prima, aber leider komme ich bei einigen Szenen nicht weiter. Gibt es zu diesem Spiel eine Komplettlösung? Ich habe es schon bei der Hotline probiert. Irgendwann wird es mir aber zu teuer, da immer wieder anzurufen – außerdem ist ständig besetzt. *Roland Kampus, Freiberg*

Da nutze ich mal ganz unverschämt die Gelegenheit und werbe für unser aktuelles Sonderheft "Die besten Tricks und Tips". Auf knapp 100 Seiten hat Michael alle möglichen Hilfen für Spieler abgedruckt, unter anderem auch die Komplettlösung für "Meister Lu".



Meister Lu komplett gelöst

IMPRESSUM

Chefredakteur: Hartmut Ulrich (hu), verantw.
Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (dz)
Leitender Redakteur: Frank Heukemes (fh)
Redaktion: Knut Gollert (kn), Michael Galuschka (mg), Ulrich Smidt (us), Peter Steinlechner (ste)
CD-Redaktion: Knut Gollert (kn)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Claudius Brunnecker (bru), Sascha Gliss (sg),Thomas Kittel
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
Online-Service: Michael Vondung
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Telefon-Hotline: Schari Egbali, Maximilian Leyder
Jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr, Tel.: 089/6883036
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046

Layout & DTP: Katja Milles, Conny Pflanzer, Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: CIC Interactive/Paramount Pictures

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Anzeigenverkaufsleitung: Carolin Gluth (305)
Anzeigenmarketing: Natalie Regnault (313)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Anja Böhl (233)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 8 vom 1. Januar 1996
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung: Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789
Int. Account Manager: Kurt Skupin (352), Assistentin: Michelle Berner (360), Fax (775)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-181340-5058, Fax.: 0044-181341-9602
USA: M & T International Marketing, CMP Media, San Mateo, CA
Tel.: 001-415-525-4300, Fax: 001-415-525-4482
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Japan: Accot Corp., Tokio, Tel.: 0081-3-3800-3229, Fax 0081-3-3927-8261

Vertriebsleitung: Benno Gaab
Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice; Postfach 1163, 74168 Neckarsulm, Tel.: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131

Preise: Power Play ohne CD:
Einzelheft 6,50 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 70,80 Mark; Ausland: 94,80 Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 588.- ÖS; Schweiz: 70,80 sfr
Preise: Power Play mit CD:
Einzelheft 12,80 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 138,- Mark; Ausland: 162,- Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 1.056,- ÖS; Schweiz: 138 sfr
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt und Versandkosten
Vertrieb Handel: Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von MagnaMedia herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernehmen wir keine Haftung.

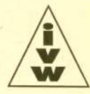
Haftung: Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.
Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden.
Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Fax: 089/4613-232

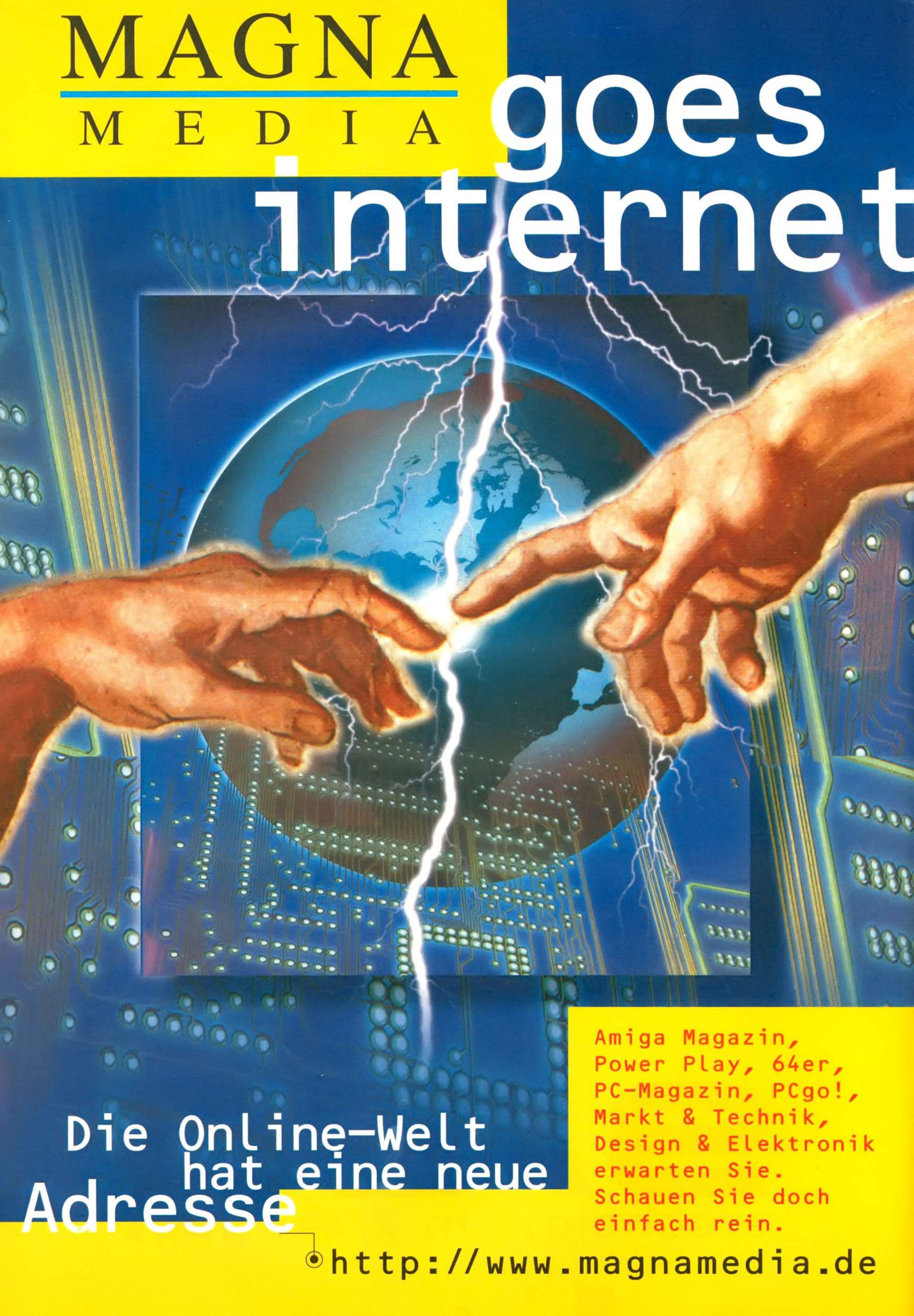
Verlagsdirektor: Wolfram Höfler

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Eduard Unzeitig

Verlagsanschrift: MagnaMedia Verlag AG, Postfach 1304, 85531 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Fax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.




MAGNA
MEDIA
goes
internet
Amiga Magazin,
Power Play, 64er,
PC-Magazin, PCgo!,
Markt & Technik,
Design & Elektronik
erwarten Sie.
Schauen Sie doch
einfach rein.
Die Online-Welt
hat eine neue
Adresse
http://www.magnamedia.de

Obacht!

Wer am 7. August nicht nach Power Play guckt, verpaßt was!

Aber wir verraten nicht, was…



DAS FINALE DER NORDLAND-TRILOGIE





Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)